librogame®

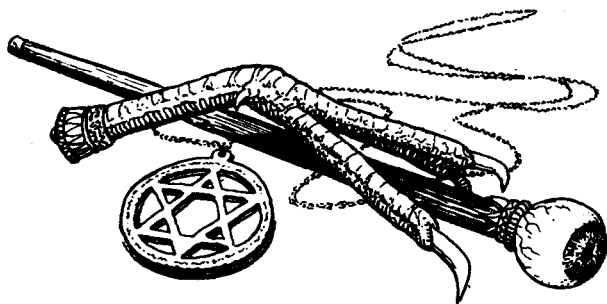
librogame®

*collana diretta da Giulio Lughi*

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

# IL CASTELLO DI TENEBRA

## J. H. BRENNAN

illustrato da John Higgins
tradotto da Renata Caruzzi e Judy Moss

Edizioni E. Elle

*34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628*

# Registro d'avventura

## PUNTI DI VITA

Iniziali:
Attuali:

PUNTI DI ESPERIENZA:
(20 = 1 PUNTO DI VITA PERMANENTE)

## EQUIPAGGIAMENTO

Pezzi d'Oro:
Da trasferire nelle prossime avventure:

## COMBATTIMENTI

| | | |
|---|---|---|
| Avversario:<br>Punti di vita:<br>Risultato: | Avversario:<br>Punti di vita:<br>Risultato: | Avversario:<br>Punti di vita:<br>Risultato: |
| Avversario:<br>Punti di vita:<br>Risultato: | Avversario:<br>Punti di vita:<br>Risultato: | Avversario:<br>Punti di vita:<br>Risultato: |

# Regole di Combattimento

**Per stabilire i tuoi PUNTI DI VITA iniziali**
1. Gioca due dadi e fai il totale.
2. Moltiplica il risultato per 4.

**Per colpire un avversario(*)**
Il punteggio dei due dadi deve essere superiore a 6.

**Per procurare dei danni a un avversario**
1. Calcola quanti punti in più hai ottenuto rispetto a quelli che ti servivano per colpire.
2. Sottraili ai PUNTI DI VITA dell'avversario.

**Per fare perdere i sensi a un avversario**
Riduci i suoi PUNTI DI VITA a 5.

**Per uccidere un avversario**
Riduci i suoi PUNTI DI VITA a zero.

*I tuoi avversari usano lo stesso metodo per attaccare te, soltanto devi tirare tu i dadi.*

**Per recuperare i PUNTI DI VITA persi**
1. *Pozioni Magiche:* ne hai tre bottigliette, ciascuna contiene sei dosi. Ogni dose ti fa recuperare i PUNTI DI VITA equivalenti alla giocata di due dadi.
2. *Balsami:* ne hai cinque applicazioni. Ognuna ti fa recuperare 3 PUNTI DI VITA.
3. *Dormire:* puoi farti una dormita in qualsiasi momento, a meno che tu non stia combattendo. Gioca un dado solo. Se esce un numero da 1 a 4, vai nel *Mondo dei sogni.* Se esce un 5 o un 6, recuperi i PUNTI DI VITA equivalenti alla giocata di due dadi.

N.B. I PUNTI DI VITA non possono mai superare il punteggio iniziale, tranne che usando l'ESPERIENZA.

**PUNTI DI ESPERIENZA**

1. Ottieni 1 PUNTO DI ESPERIENZA per ogni combattimento vinto e per ogni indovinello risolto.
2. 20 PUNTI DI ESPERIENZA equivalgono a 1 PUNTO DI VITA PERMANENTE. Potrai portare nelle prossime avventure 10 PUNTI DI VITA PERMANENTI.

**Armatura e Armi**

1. Se usi un'arma aumentano i punti di danno all'avversario.
2. Se porti l'armatura diminuiscono i punti di danno che subisci.
3. Ricorda che nel tuo equipaggiamento ci sono tre oggetti *permanenti:*
   (*) *E.J.* (Excalibur Junior): per colpire le basta soltanto un 4, ottenuto con due dadi, e procura 5 punti di danno supplementari. *Daga:* procura 2 punti di danno supplementari. *Giubba di pelle di drago:* diminuisce di 4 i punti di danno che subisci.

**Attacco magico**

1. *Lampi Fulminanti:* ne hai dieci a disposizione. Non c'è bisogno di tirare i dadi e non mancano mai il bersaglio. Infliggono 10 punti di danno ciascuno.
2. *Palle di Fuoco:* ne hai due a disposizione. Deve uscire almeno un 6 tirando due dadi, altrimenti vanno sprecate. Procurano 75 punti di danno ciascuna.

## Per evitare il combattimento

a) Prova se il tuo avversario avrà una **Reazione Amichevole.**
   Gioca un dado *una sola volta* per il tuo avversario, poi un dado *tre volte* per te. Se il tuo punteggio è *inferiore* almeno una volta a quello dell'avversario, allora la sua reazione è amichevole. Procedi come se avessi vinto un combattimento.

b) Tenta con la **Corruzione.**
   1. La corruzione è possibile soltanto nelle Sezioni contrassegnate da * C. Il numero degli asterischi indica l'ammontare dei Pezzi d'Oro (oppure di oggetti di valore uguale o superiore) che il tuo avversario accetterà. * C = 100 Pezzi d'Oro; ** C = 500 Pezzi d'Oro; *** C = 1.000 Pezzi d'Oro; **** C = 10.000 Pezzi d'Oro.
   2. Per corrompere qualcuno, gioca due dadi. Se esce un numero da 1 a 7, il tuo tentativo di corruzione è fallito. Se esce un numero da 8 a 12, procedi come se avessi vinto un combattimento.
   3. Che il tuo tentativo abbia successo o meno, devi comunque sottrarre ciò che hai offerto dalla tua riserva d'oro.

## Tornando sui tuoi passi

Se devi ripercorrere dei paragrafi già visti, ricordati che ogni avversario ucciso in precedenza rimarrà morto. Però non troverai più i tesori, o altri oggetti, a meno che non ti venga detto altrimenti.

# IL MAGO MERLINO

Stai fermo, non muoverti, tieni aperto il libro. Sto per fare un incantesimo e non voglio perdere la concentrazione. È facile infastidire le persone della mia età. Sono molto più vecchio di te, e oltre tutto sono anche morto. Sono morto prima che tu nascessi, ma questo adesso non ha importanza. È uno dei vantaggi di fare il mago.

A proposito, tu naturalmente non puoi vedermi né sentirmi. Però puoi leggere quello che scrivo. Sì, è proprio così. Sei emozionato? Ne hai tutte le ragioni: è un incantesimo molto potente, infatti non lo faccio molto spesso perché ci vuole troppo tempo. Per alcuni incantesimi basta bisbigliare una parola, per altri agitare la bacchetta magica. Ma qui è diverso: per questo incantesimo bisogna scrivere un intero libro, esattamente il libro che hai in mano. È una fatica, e io ormai mi sento troppo vecchio per questo genere di cose, ma il re insiste, insiste proprio. Bisogna sistemare questo Ansalom.

Dovrai aiutarmi, sai? Non credere di poter star lì tranquillamente a leggere queste pagine, ormai sei destinato a vivere una vita di avventure. Proprio come ho fatto io, che ho passato l'intera vita a compiere le grandi imprese che il re mi affidava. Eh già, dovrai aiutarmi; perché, mio caro, devi sapere che il mio corpo non appartiene al tuo tempo, e quindi avrò bisogno di un assistente che mi procuri le cose necessarie. E quello sarai tu. Tu sarai il mio assistente, o meglio il mio apprendista stregone.

Stai fermo. Non muoverti!

Dunque, per ora hai bisogno di una penna, e di una pergamena per scrivere. Però dev'essere una penna d'oca, non di pavone; quelle sono troppo pretenziose, le lasciamo ai maghi da baraccone, come Ansalom per esempio. Una penna d'oca quindi, e un coltellino per farle la punta. Ti serve anche del colore e dell'acqua per preparare l'inchiostro, oppure, se proprio non riesci a trovare l'oca, andranno bene anche una matita e un pezzo di carta.
Poi ci vogliono due dadi. Se non li hai puoi utilizzare quelli che vedi stampati in alto su ogni pagina del libro. Facendo scorrere rapidamente le pagine e fermandoti a caso potrai rimediare una "gettata di dadi". Se devi tirare un dado solo, basati sulla figura di sinistra; se ne devi lanciare due, somma i numeri delle due facce.
Bene, ora che sei diventato apprendista stregone ti racconterò dell'incantesimo. Sappi che lo farò su di te; ma non spaventarti, è normale che gli incantesimi si facciano su qualcuno, altrimenti non succede niente. Proprio niente, sarebbe un incantesimo sprecato.
Adesso ti spiego l'intera faccenda. Questa magia ti porterà via dal tuo tempo, o meglio, porterà via solo una parte di te. Nel senso che il tuo corpo resterà dov'è, nel caso che i tuoi amici dovessero dare una controllatina; loro non sapranno mai che te ne sei andato, e invece è proprio così, il tuo spirito inizierà un lungo viaggio verso la mia epoca, e quando arriverà lo caccerò dentro un altro corpo. E non sarà neanche male, sarà il corpo di un giovane che per certi versi ti assomiglia, ma più bello e più forte del tuo. Non ti potrò rendere più elegante, ma abbi pazienza, queste sono le regole del gioco.

Una volta che sarai entrato nell'altro corpo, potrai fare tutto ciò che fai nel tuo: muoverti, girare, parlare, agire a tuo piacimento. Vedrai come andavano le cose nel medioevo, e in più credo che potrò fare in modo che tu conosca il re. Re Artù naturalmente, Artù Pendragon, figlio di Uther. Uno abbastanza simpatico, se solo non fosse così prepotente (è più giovane di me, ma del resto lo sono tutti). Inoltre incontrerai dei cavalieri e avrai anche delle avventure. E poi, se non avrò troppo da fare, forse mi conoscerai personalmente.
Naturalmente potrai tornare nel tuo corpo in qualsiasi momento. Basterà chiudere il libro. È molto semplice. E se vorrai di nuovo tornare da me, basterà che tu riprenda a leggere esattamente dal punto dove avevi smesso. Mi sembra una cosa facilissima.
Sono sicuro che ti piacerà vivere nel mio tempo; anzitutto il cibo è più buono, e poi succedono un sacco di cose. Battaglie, avventure, questo genere di cose: cavalieri che giostrano nelle loro armature, cavalli, tanti cavalli, castelli, fortezze e torri. E contadini (ce ne sono anche di quelli che puzzano!). Abbiamo persino qualche drago sopravvissuto; non tanti, ma ormai da voi non ce ne sono proprio. E poi c'è tanta magia in giro, molto di più che nel tuo tempo, la situazione è molto più adatta: insomma sono certo che ti divertirai, sempre che tu non finisca ucciso.
Questi sono i patti, e questo è l'incantesimo. Però ci sono ancora un paio di cose da fare prima di cominciare, e hanno a che fare con l'aritmetica.
Una volta giunto nel mio tempo ricordati che non avrai VITA, e senza VITA non potrai far niente. Il che non mi sembra molto divertente. Quindi devi im-

magazzinare un po' di VITA prima di partire per questa avventura. Adesso ti spiego.
Tira i due dadi: fai il totale dei puntini e moltiplicalo per 4. Annotati bene il risultato, perché questo sarà il numero dei PUNTI DI VITA a tua disposizione quando comincerà l'avventura. Vedrai che la cifra non sarà inferiore a 8 né superiore a 48. Questo lo so perché sono un mago.
Se non sei soddisfatto del punteggio, tira di nuovo i dadi: lo puoi fare per tre volte e poi scegliere il punteggio migliore. Se hai a disposizione un dado solo, giocalo due volte, poi fai il totale e moltiplicalo per 4. È la stessa cosa.
Ah! Stavo per dimenticare una cosa importante: dovrai imparare a **Combattere.** Non avrai vita lunga nel mio tempo, se non sai combattere; i cavalieri che non sanno combattere vengono eliminati subito, e i loro pezzi sono sparsi dappertutto. E io non voglio che il mio apprendista stregone faccia la stessa fine.
Il modo di combattere è un po' bizzarro, si fa tirando i dadi, indifferentemente con due o con uno tirato due volte. Se fai un punteggio superiore a 6, vuol dire che hai colpito l'avversario, gli hai tirato per esempio un pugno sul naso. Se invece esce 6 o un numero inferiore, vuol dire che il tuo pugno è andato a vuoto. Succede a volte; anch'io, quando da ragazzo facevo a pugni, sbagliavo spesso mira.
Inoltre, per ogni punto superiore a 6 infliggerai all'avversario i corrispondenti punti di danno. Per esempio, se esce un 7 significa che gli hai fatto un punto di danno. Se esce un 8, due punti di danno e così via. Ma stai attento a non barare, perché ciò porrebbe fine all'incantesimo. Ogni punto di danno che infliggi al-

l'avversario viene sottratto dai suoi PUNTI DI VITA. Se però l'avversario porta l'armatura, ricordati che i punti di danno saranno rivolti in primo luogo contro l'armatura, finché questa non sarà distrutta: soltanto a questo punto l'avversario comincerà a perdere i suoi PUNTI DI VITA.

Ora stai bene attento a quanto ti dirò perché è molto importante: *quando il tuo avversario sarà rimasto con soli 5 PUNTI DI VITA a disposizione, perderà i sensi. Se avrà perso tutti i PUNTI DI VITA vorrà dire che l'hai ucciso.* Morto stecchito.

Tutto ciò riguarda il combattimento con i pugni. Se invece stai usando una spada contro il tuo avversario, oppure lo stai incalzando con una lancia, o lo stai minacciando con una mazza, allora gli infliggerai dei danni supplementari. Ma per ora non dartene pensiero, imparerai meglio queste cose quando sarai nella mia epoca. E naturalmente imparerai anche la magia, ma questa è un'altra faccenda.

È facile combattere così, non ti sembra? Per quanto mi risulta, l'unico vero problema consiste nel fatto che, mentre tu stai picchiando il nemico, lui o lei - ricordati che anche le donne sono molto pericolose - ti stanno quasi sicuramente restituendo i colpi, una volta tocca a uno, una volta tocca all'altro, così va il mondo.

Stai attento che il nemico combatte esattamente come te, cioè con i dadi: soltanto che ovviamente devi giocarli tu per lui, perché sei tu quello che li ha in mano. Se lui, tirando i dadi, fa più di 6 significa che ti ha colpito; e ogni punto superiore a 6 è un punto di danno contro di te, da sottrarre dai tuoi PUNTI DI VITA (oppure contro la tua armatura, e soltanto

dopo contro i tuoi PUNTI DI VITA). Se rimani con soli 5 punti, perdi i sensi; se non te ne resta nessuno, muori.

Bene, ora sai quanto ti basta per combattere. Però, prima di dare il via all'incantesimo, devi sapere ancora la faccenda del **Dormire.** Il sonno è un modo per recuperare i PUNTI DI VITA. Puoi decidere di dormire in qualsiasi momento - a meno che tu non stia combattendo -, e ogni volta che riesci a dormire *bene* acquisti il diritto di tirare due dadi e di recuperare i corrispondenti PUNTI DI VITA.

Ricordati però che c'è un piccolo problema: prima di andare a dormire devi tirare un dado. Se esce 1, 2, 3 o 4 - e in questo caso dormi *male* - vai a finire nel *Mondo dei sogni* che si trova in fondo al libro. E può succedere che qui tu perda altri PUNTI DI VITA, o addirittura che tu muoia. Ma queste sono le regole del gioco.

Quando sei a corto di PUNTI DI VITA, insomma, devi tirare un dado sperando che esca un 5 o un 6, perché solo così avrai il diritto di tirare i due dadi e di recuperare i corrispondenti PUNTI DI VITA.

Ah! Mi sono ricordato un'altra cosa: il tuo nome sarà Pip, questo è il nome del corpo che ho scelto per te. Ti piace? Sì? Bene. No? Pazienza.

Infine devi ancora sapere la faccenda dell'ESPERIENZA. Acquisterai un punto di ESPERIENZA tutte le volte che vincerai un combattimento o che risolverai un indovinello. Prendine nota con cura perché ogni 20 PUNTI DI ESPERIENZA avrai diritto a UN PUNTO DI VITA PERMANENTE, che potrai aggiungere al totale dei PUNTI DI VITA anche superando quello che avevi all'inizio; non preoccupartene

perché anche questo fa parte del gioco. Inoltre nelle prossime avventure avrai la possibilità di usufruire di un massimo di 10 PUNTI DI VITA PERMANENTI, da aggiungere ai PUNTI DI VITA iniziali. A questo proposito, debbo dirti ancora che un'impresa particolarmente eroica può farti acquistare più di un PUNTO DI ESPERIENZA.

Ormai sai quasi tutto quello che devi sapere. Sta a te decidere se vuoi servirti della **Corruzione**, e imparare a saggiare le **Reazioni** degli altri, per capire se sono **Amichevoli** o no. In ogni modo queste regole, e tutte le altre, si trovano riassunte all'inizio del libro.

Ed ora ... ecco l'incantesimo!

# IL REGNO DI AVALON

Pericolosa e bellissima era la vita nei tempi eroici di re Artù, figlio di Pendragon. Egli regnava sul trono di Avalon in virtù della sua spada Excalibur, che da bambino aveva strappato dalla roccia, compiendo un'impresa che anche i più forti avevano fallito. Con re Artù finalmente regnava la pace nel paese: prima del suo avvento i baroni avevano lottato l'un contro l'altro senza smettere neanche per un attimo le loro liti furibonde e petulanti, ma re Artù aveva risolto questa spinosa situazione con una semplice e meravigliosa invenzione: l'arte della Cavalleria.
Una cosa singolare, l'arte della Cavalleria, o almeno così sembrava quando Artù la portò nel paese. Ormai per noi essa è diventata familiare, quasi fosse una legge di natura come la gravità o la migrazione degli uccelli verso sud, ma a quei tempi era una cosa strana. A quei tempi se uno era forte, e voleva appropriarsi di qualcosa che apparteneva ad uno più debole, se la prendeva. E se eri un cavaliere con armatura e cavallo, e vedevi una fanciulla rapita da un drago, lasciavi semplicemente che se la mangiasse. (Però c'è anche da dire che quella stessa fanciulla minacciata dal drago, invece di difendersi, come dovrebbe fare qualsiasi fanciulla che si rispetti, si lasciava mangiare.)
Ma l'idea geniale di Artù sulla Cavalleria cambiò tutto. Si diffusero nel paese l'arte del Comportamento Magnanimo, la Cortesia, la Decenza, la Giustizia, le Buone Maniere, e molte altre Belle Cose che purtroppo da sempre erano mancate ad Avalon. (Non si diffuse invece, contrariamente a quanto sostengono mol-

*Excalibur, la spada di re Artù*

ti imbecilli, il gioco del cricket; si diffuse bensì l'arte del torneo, che è quasi la stessa cosa. E se qualcuno ti dice che gareggiare nei tornei era uno sport brutale e violento, semplicemente perché un cavaliere cercava di far cadere un altro da cavallo, basta che tu gli ricordi ciò che combinavano i cavalieri prima che il torneo fosse inventato.)

Ma al centro di tutta la faccenda della Cavalleria c'era ancora qualcos'altro che Artù aveva escogitato: la Rotonda Tavola, o meglio la Tavola Rotonda, come la gente insiste a chiamarla. Era effettivamente una Tavola Rotonda fatta di solida quercia, con degli intarsi di legno tek. Abbastanza grande da ospitare una dozzina di cavalieri o giù di lì, anche se i cavalieri in armatura sono piuttosto ingombranti. Ma la Tavola Rotonda era molto di più di un semplice tavolo, era proprio un modo di vivere.

E questo modo di vivere aveva attirato una certa categoria di persone. Ancor prima che il mastro falegname avesse finito di intarsiarla, la Tavola Rotonda aveva già tanta fama che ogni cavaliere del regno reclamava di farvi parte. Ci fu persino un cavaliere che giunse dalla Francia per trovarvi posto (un'impresa non da poco, specialmente col cattivo tempo!). Il suo nome era Monsieur Lancelot du Lac, e alla fine si scoprì che c'era posto per lui, e che posto importante! Anche se poi gli fu fatto cambiare un pochino il nome per permettere agli inglesi di pronunciarlo. Così nacque Sir Lancelot of the Lake, in italiano Lancillotto del Lago.

Con tanti cavalieri che premevano per far parte della Tavola Rotonda, re Artù poteva anche concedersi il lusso di scegliere i migliori, e così fece. Mai s'era visto

un simile consesso di nomi illustri e di magnanimi cavalieri dai tempi dei Romani! Galahad, Percival, Lancillotto, Bedevere, Ginevra (e la lista non è tutta qui!), con l'unico particolare che Ginevra non era propriamente un cavaliere, ma la regina, sposa di Artù. Anch'essa sedeva con i cavalieri della Tavola Rotonda, grazie all'acutezza dei suoi consigli.

Ma c'era anche un altro che stava al tavolo con loro senza essere cavaliere: era un druido, cioè una specie di sacerdote-sciamano che faceva i miracoli. Si chiamava Merlino (avrai già capito dal nome che era un gallese). La gente comune lo chiamava il mago Merlino; i cavalieri, gran parte dei quali lo temeva, si rivolgevano a lui con l'appellativo di «Signore»; e Artù che lo conosceva bene lo vezzeggiava con l'appellativo di «Vecchio Imbecille» che, si sa, è molto affettuoso. Dopotutto era stato proprio Merlino a incastrare la spada nella roccia e ad aiutare poi Artù a diventare quello che era diventato. Questa è la verità sull'intera storia, anche se in seguito un altro mago, di nome Ansalom, cominciò a raccontare che era stato tutto merito suo.

Costui non era simpatico a nessuno, ma pochi sarebbero stati disposti a dirglielo in faccia, anche tra i più coraggiosi. Ansalom era un brutto ceffo con un temperamento collerico e litigioso, proprio il tipo di mago che ti lancia una pestilenza ad ogni piè sospinto; e poiché nessuno la voleva, la gente preferiva lasciarlo in pace.

La Tavola Rotonda si trovava alla corte di re Artù, a Camelot. Era uno spettacolo bellissimo, specialmente d'estate, con gli stendardi al vento sulle alte torri e le armature delle sentinelle luccicanti sotto il sole. D'inverno invece non era poi così sublime, gli stendardi si

afflosciavano nell'aria umida e le armature si arrugginivano sotto la pioggia. In verità Artù non stava molto a Camelot nella stagione invernale, preferiva andarsene in Cornovaglia.
Non molto lontano da Camelot, per chi avesse avuto un buon cavallo, si trovava una fattoria. Niente di particolarmente grande, né imponente, né pittoresco. Però bisogna dire che il proprietario ne andava fiero, perché non era un servo della gleba ma un Uomo Libero, come si diceva a quei tempi. La fattoria era situata a circa sei chilometri a nord di un piccolo villaggio, sede di mercato, che si chiamava Glastonbury; ma la strada per arrivare alla casa era talmente tortuosa e piena di curve che, per raggiungerla, in realtà si faceva il doppio dei chilometri. D'altra parte non ci andava quasi nessuno, poiché non ce n'era motivo. Perché avrebbero dovuto? Chi voleva comprare da mangiare, lo faceva al mercato di Glastonbury. Quindi era una casa molto isolata, e inoltre mancavano le più normali comodità, figurarsi i lussi! In poche parole si trovava a mille miglia di distanza dagli splendori di Camelot.
Alla fattoria viveva un ragazzo, figlio adottivo del proprietario, John, e di sua moglie Miriam, più spesso chiamata Mary. E questo ragazzo si chiamava Pip.
Alla fattoria conduceva una vita tranquilla e serena, infatti non succedeva mai niente. Era una vita segnata dal lento susseguirsi delle stagioni, dal ronzio sonnacchioso degli insetti estivi e dal canto degli uccelli al mattino...

# PROLOGO

«Ti ammazzo lurido verme! Ti faccio a pezzi! Ti spacco la testa!» È Perfido Jake che sta urlando, un ragazzo che ha tre anni più di te ed è tanto più grosso! Anche suo padre si chiama Jake, Jake Carogna. Cinque fratelli, tre più giovani e due più vecchi, quattro sorelle, tutte più grandi. Una gran brutta famiglia! Campano alla meglio rubacchiando al mercato di Glastonbury, proprio dove ti trovi ora. È l'alba e non si vede ancora nessuno per la strada; tuo padre, John, viene al mercato sempre molto presto per portare le merci. Purtroppo in questo momento è andato dal fabbro, perché il pony ha bisogno di un morso nuovo, perciò sei proprio tutto solo sul carro, appoggiato contro un sacco di carote, e proprio adesso è spuntato dal nulla Perfido Jake, e ce l'ha proprio con te.

«Coraggio, verme! Scendi da quel carro che ti faccio a pezzi!»

Si potrebbero discutere a lungo i motivi del comportamento di Perfido Jake, caro Pip. Un'infanzia difficile, l'assenza di un modello esemplare, la mancanza di collocazione sociale, ma tutto ciò non ti serve a molto! Guardati intorno, non si vede anima viva in piazza, è ancora troppo presto e John starà via almeno mezz'ora.

A quanto pare devi batterti con lui, altrimenti verrai ucciso, o fatto a pezzi, o ridotto in poltiglia o ti ritroverai con la testa spaccata; e ciò che rimarrà di te sarà fatto ancora a pezzettini. Non ti resta molta scelta. Combattere o fuggire, però fuggire non puoi perché John non ti troverebbe più! Quindi devi combattere.

Sono pronti i dadi?
Perfido Jake ha 20 PUNTI DI VITA, un punteggio normale per un ragazzo della sua età. Scendi lentamente dal carro, Pip, ma tieni d'occhio l'avversario perché sai che ha l'abitudine di cogliere la gente di sorpresa. Non vuoi che succeda, vero? Gli darebbe il vantaggio del primo colpo. Quindi tienilo sotto controllo e avvicinati con cautela. Forse in questo modo potrai colpirlo per primo.
Ora attenzione! Tira un dado per te e un dado per lui, una volta sola. Chi ha il punteggio più alto inizierà il combattimento. Giragli intorno, tienilo d'occhio, non aver fretta.
«Avanti, vermiciattolo! Ti uc . . »
Bene, sta parlando troppo, ciò ti aiuterà. Cerca di dargli un pugno sul naso, però stai attento: colpire il naso è un po' più difficile, perché devi fare 8 con due dadi. Però se ti riesce, gli fai il doppio di danni (cioè 4 PUNTI DI VITA). Ma ora basta con le parole! Via con i dadi e che il combattimento inizi.
Nonostante tutte le minacce questo incontro non finirà con un'uccisione: avrà termine appena uno dei due avversari perde 10 PUNTI DI VITA.

> Se sei tu il primo a perdere i 10 PUNTI DI VITA, vai all'**1**.
> Se il primo a perderli è Jake, vai al **2**.

## 1

Ahimè! Ti ha mezzo ammazzato. Lividi sulla guancia, naso rotto, mani spellate, vestiti strappati e sporchi del fango in cui vi siete rotolati. E anche quell'occhio, domani avrà un colore stupendo.

*Perfido Jake ce l'ha proprio con te*

Non preoccuparti per i PUNTI DI VITA che hai perso, caro Pip, li recupererai nel giro di poche ore. Se uno non muore, succede sempre così. Infatti ogni ora che passa dopo un combattimento ti dà diritto a 1 PUNTO DI VITA, quindi ben presto sarai al punto di partenza, lividi a parte. Ricordati però che non puoi recuperare più PUNTI DI VITA di quanti ne avevi all'inizio dell'avventura.

«Così impari cosa vuol dire incontrare Perfido Jake!» Tipico suo! Fa il gradasso quando l'avversario è a terra. Però adesso è finita. Se ne sta andando con la sua aria tronfia e spavalda, a vantarsi con tutti di come ti ha steso. Dura, eh? Peccato che non sei riuscito a centrare il naso più spesso. Pazienza, la prossima volta andrà meglio.

Comunque sia ora hai altro da fare, per esempio inventare una storia plausibile da propinare a tuo padre. Sarà presto di ritorno e, come sai, non approva le risse. E allora, cosa gli racconti? Ahimè! Quanti problemi nella vita!

> Adesso è meglio che vai al **3**, prima che succeda di peggio.

## 2

Bene, ce l'hai fatta! Se n'è andato con la coda fra le gambe. Forse la prossima volta ci penserà due volte prima di prendersela con uno più piccolo di lui. Bravo Pip, hai combattuto bene. Vedrai che riusciremo a fare di te un valoroso cavaliere.

Non preoccuparti per i PUNTI DI VITA che hai perso (e tanto meno per i suoi). Ricresceranno, ne potrai recuperare uno per ogni ora che passa dopo la fine di

un combattimento. Ricorda che non puoi averne più di quanti ne avevi all'inizio, ma va bene lo stesso. Domani sarai come nuovo.

Nel frattempo hai qualche problemino. Guarda in che stato sei! Sembra impossibile, ma non si riesce a fare una bella rissa senza ridursi da far pietà. Dovrai inventare una scusa plausibile per spiegare tutto a tuo padre: sai che non approva le risse.

> Ahimè! Quanti problemi nella vita. Ora è meglio che tu vada al **3** per vedere cos'altro ti riserva quest'avventura.

## 3

La vita di Pip, di John e di sua moglie Mary continuò com'era sempre stata, monotona e senza incidenti. C'era l'aratura, la semina, la mietitura. Le belle giornate e il cattivo tempo. Ah, dimenticavo, la Buona Moglie Mary, come allora si diceva, aveva comprato delle galline con i soldi che il marito John aveva guadagnato al mercato vendendo un abbondante raccolto di rape. Ora potevano permettersi le uova alla fattoria. A te forse non sembrerà un gran che, ma per loro significava molto. Quando si lotta per la sopravvivenza, un uovo costituisce un vero e proprio lusso. (E, fra l'altro, fa anche bene!)

Pip aveva il compito di dar da mangiare alle galline. Dio, com'erano stupide! Ne avevano sei, ma una mattina si trovarono sette uova. La Buona Moglie Mary gridò al miracolo, ma è molto più probabile che una gallina avesse semplicemente deciso di fare degli straordinari. Forse perché Pip le piaceva: può succedere a volte di trovare una gallina bizzarra.

Mentre dava da mangiare alle galline Pip sognava spesso di lasciare la fattoria e di andare per il mondo alla ricerca di gloria e di ricchezze, specialmente di ricchezze. Si trattava sempre di storie fantastiche e avventurose, che finivano invariabilmente in mucchi d'oro come premio per aver ucciso il drago o aver compiuto qualche altra eroica impresa. Un mucchio d'oro sarebbe stato provvidenziale per la fattoria, pensava Pip, in tal modo Mary non avrebbe avuto tante preoccupazioni, e nemmeno John. In realtà l'unico che sembrava non avere troppi pensieri era proprio lui, Pip, forse perché era troppo occupato a nutrire le galline. (E a litigare in piazza, eh? Ssst!)

A volte il nostro piccolo sognatore immaginava di far parte della Tavola Rotonda e di andarsene da Camelot su un bel destriero, alla ricerca di avventure e di... un mucchio d'oro o anche due, naturalmente! Ma erano solo fantasie. Queste cose non succedono mai nella realtà. Non che la Tavola Rotonda, proprio in quei momenti, non avesse bisogno di aiuto, perfino da parte di uno come Pip. Dopo tutto fare il cavaliere non vuol dire solo tornei e splendori, e anche fare il re non è semplice, ci sono dei momenti in cui gli affari di stato sono veramente pressanti. Affari di stato può voler dire qualsiasi cosa, da un cattivo raccolto a una nuova invasione dei Romani! O addirittura un'ondata di draghi. Di solito ce ne sono pochi, ma può capitare (per esempio se piove nei primi quindici giorni di agosto) che la stagione degli amori sia particolarmente feconda e che l'anno dopo, in luglio, il regno ne sia letteralmente infestato. E allora niente tornei per i cavalieri!

Girano tutti come pazzi a caccia di draghi, o sono troppo intenti a farsi curare le bruciature.
Comunque, questa volta il problema non erano i draghi. Infatti, nell'agosto precedente non era piovuto. Si trattava invece di Ansalom, del mago Ansalom. Per dirla in breve, stava proprio esagerando; non passava giorno che il re non ricevesse qualche lamentela su di lui.
«Sire, ha gettato la pestilenza sul raccolto».
«Sire, mi ha rubato il maiale».
«Sire, mi ha prosciugato il fossato».
Vero, era tutto vero. Ansalom era diventato una piaga nazionale. Peggio dei Romani. E peggio anche dei draghi. Il problema consisteva nel fatto che molti cavalieri avevano paura di lui; sono dei valorosi eroi di fronte a un avversario da combattere, ma la magia li mette in difficoltà. E tutti sapevano che il mago Ansalom ne possedeva molta. Così si spiega perché alle richieste di Artù di far qualcosa per la questione Ansalom, i cavalieri Galahad, o Percival o altri rispondevano in maniera elusiva.
«Volentieri, Sire! Purtroppo devo andare a Tintagel per fare giustizia su una faccenda».
«Naturalmente, Sire! Ma ora devo proprio scappare alla ricerca del Santo Graal».
E così di seguito. Infine Artù, disperato, diede l'incarico di risolvere la cosa al valoroso re Pellinore; ma ecco che Pellinore si perde nella foresta vicino al Castello di Tenebra, dimora di Ansalom. (Però, che cattivo senso dell'orientamento, quel Pellinore!) Chi poteva fare qualcosa era Merlino, essendo mago anche lui. Però era temporaneamente assente, e in giro circolava voce che si fosse trovato una fidanzata: assurdo, alla

sua età, naturalmente! Comunque restava il fatto che non c'era, qualunque fosse il motivo, e il mago Ansalom continuava a fare indisturbato il bello e il cattivo tempo.
Mentre re Artù cercava di far fronte a questi noiosissimi affari di stato, accadde una cosa singolare che passò completamente sotto silenzio a Camelot e che invece suscitò molta agitazione alla fattoria di John, perché fu proprio lì che accadde. Pip stava facendo due chiacchiere con una gallina nella speranza di incrementare la produzione delle uova, quando nel bel mezzo del suo discorsetto era arrivata nel pollaio Mary, trafelata e barcollante, la faccia bianca come di farina appena macinata...
«Pip!» dice, e si ferma. «Oh Pip!» e di nuovo zitta, aggrappandosi a una trave.
«Madre, che ti succede?» chiede Pip preoccupato. La chiamava sempre madre, anche se in realtà era soltanto la sua mamma adottiva. Ma poiché si era ai tempi della Cavalleria, la gentilezza era di prammatica. «Stai male?»
«Male?» Lei si guarda intorno con aria stralunata, prima verso il pollaio, poi verso le galline che si sono raggruppate in circolo, dondolando il capo, nel tentativo di capire questa nuova situazione. «Male? No, non sto male, o almeno non credo. Oh, Pip, sono arrivati degli uomini».
«Uomini, madre?» chiede Pip, che è capacissimo di fare il tonto, quando ce n'è bisogno.
«Sì, nobili, grand'uomini. Cavalieri. Cavalieri della Tavola Rotonda con i cavalli e i paggi. Ora si trovano in cortile e stanno parlando con tuo padre». Barcolla di nuovo, sul punto di svenire ma la trave resiste e lei

*Un sergente gigantesco vuole parlare con te*

rimane in piedi con gli occhi spalancati. «Chiedono di te, Pip! Chiedono proprio di te. Che sta succedendo?»
«Di me, madre?»
«Di te, Pip».
«Pip! Pip! Dove sei?» è la voce di John che ti sta chiamando.
A questo punto, caro Pip, prendi per mano tua madre e la porti fuori del pollaio, stando ben attento a non chiudere la porta, agitato come sei per tutto questo parlare di cavalieri: in questo modo sarete scortati dalle galline che sciameranno fuori dietro a voi per vedere che diavolo succede. Ma è proprio tutto vero, o almeno sembra esserlo. Il cortile è gremito di robusti uomini in armatura, con le spade, le lance e gli enormi cavalli che nitriscono. Ma non sono proprio cavalieri, Mary qui si sbaglia: sono una specie di scorta che proviene sicuramente da Camelot, perché portano i colori del re e lo stendardo regale. Sono circa una dozzina, sparsi per il cortile, e hanno un aspetto veramente feroce. John sta parlando con uno di loro, un gigante che scoppia letteralmente nella sua cotta di maglia e che porta i gradi di sergente.
«Senti, Pip» esclama John, che ha l'aria di essere sconvolto per lo meno quanto Mary, «questi uomini vogliono che tu vada con loro».
«Il capo vuole parlarti» spiega laconicamente il sergente.
«A me?»
«A te, se sei Pip. Lo sei, vero?» Fai cenno di sì senza parlare.
«Allora è fatta» dice il sergente. «George, porta qui il cavallo di riserva!» E, arrivato il cavallo, ti chiede brusco: «È ovvio che sai andare a cavallo, vero?»

*Devi cavalcare un enorme cavallo nero*

Ora fai un altro cenno di assenso con la testa, anche se questo cavallo è il doppio del pony della fattoria. Porta dei colori che non conosci: sono colori molto strani, quasi sinistri. E per di più è anche nero, nero come la pece.
«Allora svelto, monta in sella» esclama il sergente indicando le staffe. Poi rivolto a John, e un po' in disparte: «Avrai indietro il ragazzo al massimo fra un giorno. Non ti preoccupare, avremo cura di lui, io e i ragazzi della scorta. Con noi sarà al sicuro». Oh, la tempra delle vere guardie inglesi, rovina del paese!
«Vieni, Pip. Su, in sella!» grida.

> Hai intenzione di andare senza protestare? Vai al **4**.
> Se invece preferisci fare resistenza, scappare, scalciare, gridare o simili, vai al **5**.

## 4

In equilibrio precario sul dorso dell'enorme cavallo nero, vieni condotto via dalla fattoria e dai tuoi genitori adottivi; prima lungo la strada di Glastonbury, poi, dopo una brusca svolta, su sentieri sempre meno noti, fino a non sapere più dove ti trovi. Gli uomini della scorta invece sembrano muoversi con sicurezza, e anche quando si passa per una foresta buia e intricata non danno alcun segno di nervosismo. Chiacchierano molto fra di loro: il tema preferito dei loro discorsi sembra essere la qualità del cibo alla mensa di Camelot; una vera stranezza, perché uno giurerebbe che il cibo a Camelot debba essere di ottima qualità, ma forse lo è solo per i veri cavalieri e i nobili, e non per i semplici soldati anche se sono a cavallo.

Attraverso la foresta si procede lentamente e il sole è quasi al tramonto quando appare una vasta radura, al cui centro si trova un castello di legno. No, non una capanna di legno, un vero e proprio castello. Non grandissimo, ma sufficiente per meritare questo nome: è sicuramente molto più grande di casa tua o di una qualsiasi delle case che hai visto a Glastonbury. Ha un ponte levatoio abbassato su un profondo fossato dalle acque stagnanti, mentre i bastioni privi di sentinelle sono abitati soltanto da corvi gracchianti che danno l'allarme al sopraggiungere del gruppo.

Dal momento che comunque ti porteranno in questo strano castello, forse ti conviene, caro Pip, andare subito al **6** per vedere cosa sta succedendo.

**5**

Non c'è proprio niente da fare, sono in troppi e sono anche forti e veloci. Ti prendono di peso come un fagottino e ti piazzano su quell'enorme cavallo nero e sinistro, dicendoti che se non ti comporti bene ti metteranno in un sacco e ti porteranno via così. Probabilmente stanno solo cercando di spaventarti, ma credo che a questo punto ti convenga andare al **4** senza opporre resistenza.

**6**

Il ponte rimbomba sotto gli zoccoli dei cavalli, poi passate sotto una grata di legno debitamente alzata per giungere in un cortile pavimentato con grandi lastroni di pietra.

Questa è la prima volta che ti trovi in un castello (un castello di legno addirittura!), e se ti aspettavi di vedere torme di servi resterai amaramente deluso. L'unico

*Un gobbo con gli occhi storti zoppica verso di te*

accenno di torma che emerge da una piccola arcata è un gobbo con gli occhi storti e sciancato, con una giubba di cuoio e un paio di gambali tutti stracciati. Infilata nella cintura di cuoio intorno alla vita fa capolino una daga dall'aria pericolosa. È praticamente calvo e zoppica malamente per via di un piede più corto dell'altro (il sinistro), inoltre il labbro inferiore gli ricade pendulo verso il mento. Per farla breve, è un disastro ambulante.

La creatura in questione sta trascinando il piede più corto e avanza verso di voi, ma si ferma in tempo prima che il tuo cavallo si imbizzarrisca; poi ti guarda per un attimo da sotto in su con due occhi scuri, storti e inespressivi.

«Sì... sì» gorgoglia un attimo dopo. «È proprio lui. Voi altri ve ne potete andare».

«Bene, Igor» esclama il sergente con aria professionale; è evidentemente terrorizzato dalla creatura, ma non vuole farlo vedere. Gira il cavallo e l'intero gruppo armato esce dal cortile riattraversando il ponte levatoio. Dietro a loro, sebbene in giro non ci sia anima viva, la grata piomba giù e il ponte si rialza di scatto, lasciandoti solo con Igor.

«Vieni giù» dice Igor. «Lascia stare la bestia, si arrangerà da sola».

E siccome non puoi fare altro, non ti resta che scendere da cavallo.

«Per di qua, giovanotto, per di qua» farfuglia Igor, riprendendo la sua andatura sciancata verso la piccola arcata da dove era sbucato. «Basta che tu mi segua, il capo vuole vederti» e prosegue rollando come una barca.

*Appare un vecchio con un cappello a punta*

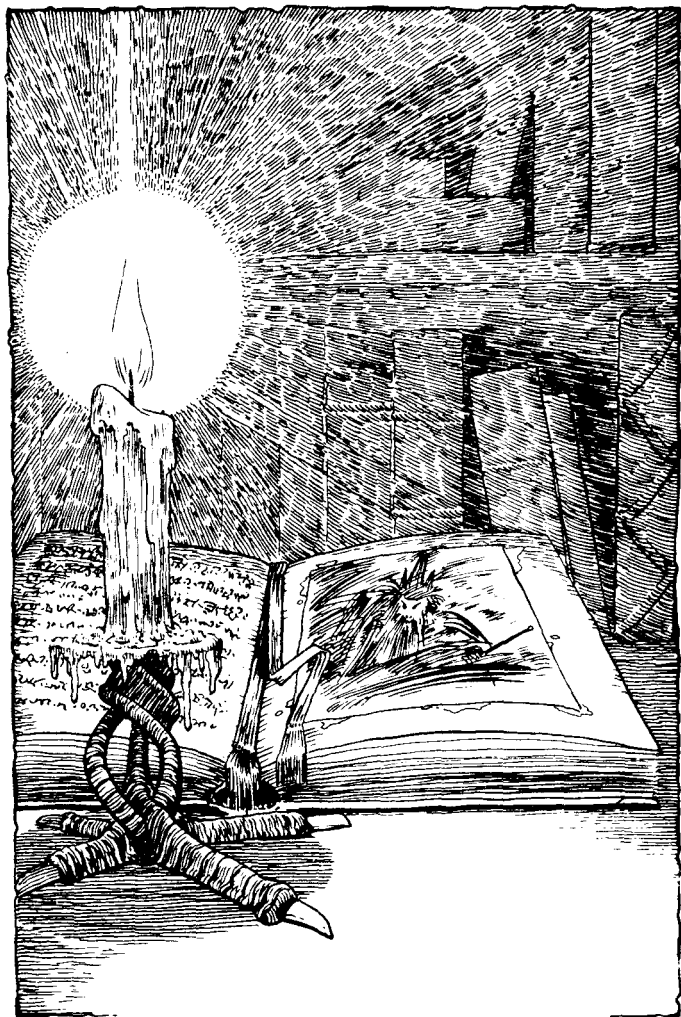
E poiché non hai molte possibilità di scelta, lo segui lungo un corridoio semibuio rischiarato soltanto da qualche torcia (ma come mai le torce non bruciano i muri di legno?) attraverso un arco, poi lungo un secondo corridoio fino a una stanza piccola ma accogliente, con un tavolo e delle sedie, i muri ricoperti di scaffali pieni di libri rilegati in pelle, un mappamondo accanto al tavolo e una carta dei cieli stesa sul tavolo, compassi e pergamene e una penna d'oca e inchiostri e polveri e pozioni e il cielo sa che altro.
Tuttavia non stai prestando molta attenzione alla stanza, perché stanno succedendo delle cose strane sulla persona di Igor. La gobba gli cade, il piede storto si raddrizza, e lui cresce diventando più alto e più magro, gli spuntano dei lunghi capelli bianchi in testa e una folta barba grigia sulle guance.
Si trasformano anche le vesti, la giubba di cuoio e quei terribili gambali. Gli occhi guardano diritti e sono diventati celesti. È senza dubbio la metamorfosi più sbalorditiva, più fantastica e magica cui tu abbia assistito. Al posto dello sciancato Igor, ecco dinanzi a te un vecchio alto e maestoso con gli occhi celesti e la barba grigia, in una lunga veste bianca e il cappello a punta (entrambi ricamati, fra l'altro, di lune e stelle e soli e pianeti e altri simboli misteriosi).
«Così va meglio» osserva il vecchio e la sua voce risuona chiara e distinta. «È sempre una seccatura trasformarsi, però ci si aspetta che un uomo della mia posizione possieda dei servi, anche nel caso in cui non se li può permettere. Perciò a volte è necessario. Sì, sì. È proprio così».
Ti sta fissando con quei suoi occhi azzurri e penetranti: «Bene, vedo che ce l'hai fatta, sei arrivato fin qui.

L'incantesimo ha funzionato. Del resto lo sapevo. Ti stai divertendo eh, giovanotto? Fare a pugni coi campagnoli, eh, e cose del genere! Bene, bene! Ma ora c'è qualcosa di più serio da fare». Indicandoti una sedia, con un breve gesto della mano lunga e sottile, esclama: «Siediti. Stai fermo. Non muoverti».

Fu così che il giovane Pip incontrò uno degli individui più straordinari che mai si videro in Avalon ai tempi di re Artù e dei cavalieri della Tavola Rotonda, anche se ci mise un bel po' di tempo per scoprire l'identità di quel vecchio che era capace di trasformarsi in un gobbo di nome Igor, o in qualsiasi altra forma. Il povero Pip era così strabiliato e confuso che la domanda gli uscì da sola: «Chi siete, signore?» E il vecchio con gli occhi azzurri e penetranti rispose: «Io? Sono Merlino, naturalmente!»

Merlino. Ora lo sai. Così si spiegano un sacco di cose. Merlino il gallese. Merlino il druido. Merlino il mago, consigliere di re Artù e di qualsiasi cavaliere che fosse disposto ad ascoltarlo. Il vecchio saggio di Camelot che viveva in un castello di legno in una radura nella foresta (e qualche volta in una caverna e qualche altra nel tronco di un albero o altre volte ancora solo il cielo sa dove; perché era sempre irreperibile quando serviva, diceva il re).

Forse ti viene da chiederti che cosa volesse un uomo della posizione di Merlino da un giovane campagnolo come te. La verità è che Merlino era un po' matto. Suonato, come dicono nello Yorkshire, il che starebbe a significare che gli mancano le rotelle, stravagante, nel senso di fuori di sé, in breve pazzo, se non proprio da legare per lo meno da tener d'occhio.

In questo stato, provocato forse dall'età già molto avanzata, o forse dal correre troppo dietro alle fanciulle (e le voci che giravano a questo proposito sono tutte vere, come dimostra la storia), in questo stato dunque Merlino si era fatta la strana idea che Pip non fosse realmente Pip, bensì un giovane proveniente dal futuro. Tutte sciocchezze, naturalmente, ma quando uno come Merlino si metteva in testa un'idea non c'è verso di fargliela passare. E con quest'idea che gli frullava per il capo si spiegano anche le ragioni delle sue mosse successive.
«Adesso ascoltami attentamente» dice Merlino. «Il re ha un problema. O per lo meno lo avrà anche se ancora non lo sa. Ginevra, la regina. Donna deliziosa che però sta per essere rapita. Non è ancora successo, ma succederà».
Indica sul tavolo una pergamena tutta coperta di calcoli e di macchie. «Non ci sono dubbi» continua. «L'ho appurato con l'astrologia. Saturno si trova in trigono a Giove e inoltre nel segno ascendente della regina c'è un aspetto sfavorevole. Non occorre nemmeno che ti dica cosa significa tutto ciò. Vuol dire semplicemente che verrà rapita. E presto. Presa. Portata via. Letteralmente involata da Camelot, proprio sotto i nostri nasi. La regina stessa. Terribile».
Si dirige a un vicino scaffale, ne prende un volume rilegato in pelle e lo apre lentamente. Lì, attaccato un po' alla buona con della colla, c'è un disegno a carboncino che rappresenta un tipo dall'aspetto estremamente villano, con i capelli, la barba e gli occhi neri; anche la veste è nera. Tiene in mano una bacchetta magica. «Eccolo» dice Merlino, «è lui il mascalzone che lo farà. Ansalom, quello che chiamano il mago

*Merlino ti mostra un ritratto del mago Ansalom*

Ansalom, anche se a mio avviso avrebbe dei problemi a distinguere un incantesimo da una lista della spesa. Comunque devo ammettere che qualche trucco lo conosce».

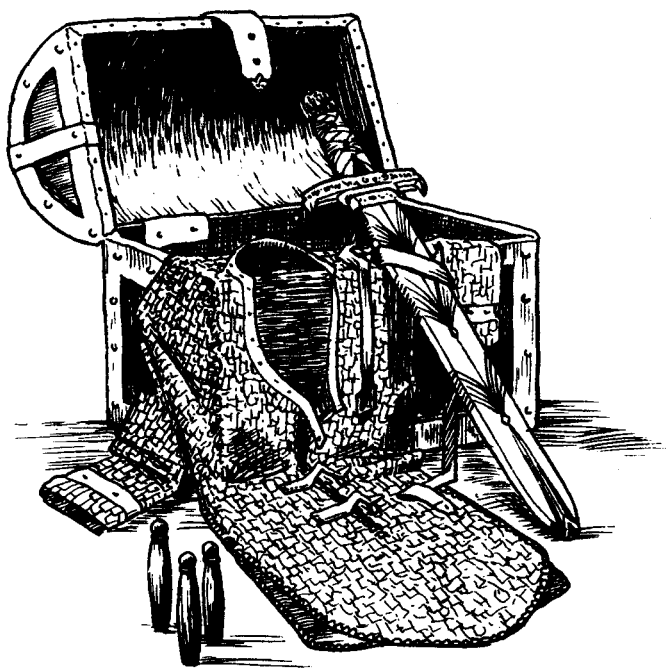
«Dunque» esclama Merlino rimettendo a posto il libro, «è proprio il caso che ci pensiamo noi a fare qualcosa, ovvero - e a questo punto fissa su di te i suoi occhi penetranti - sarai tu a pensarci, perché io ho troppi affari per le mani».

«Io, signore?» chiedi alquanto spaventato.

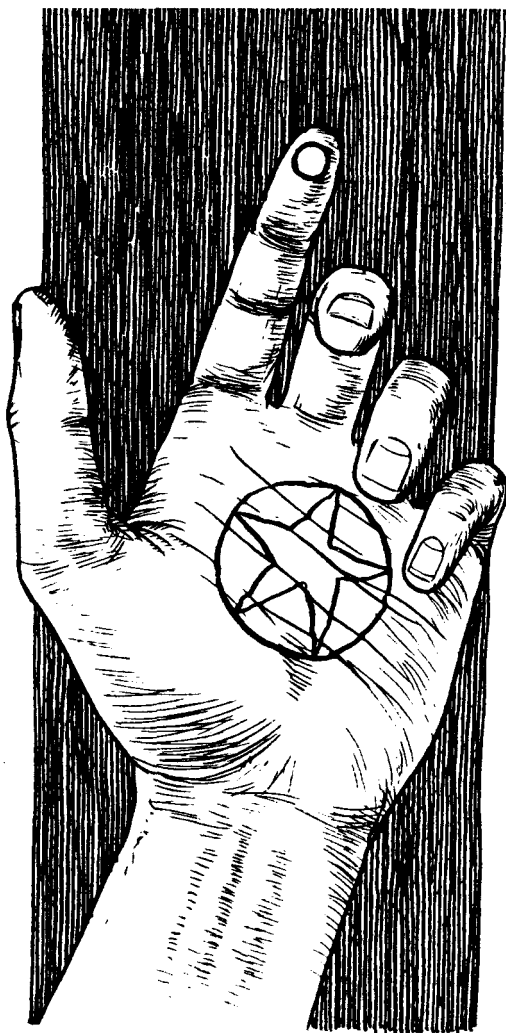
«Sì, proprio tu. È ovvio. Perché pensi che ti abbia fatto venire dal futuro? Solo per parlare con le galline? Eh no, giovanotto. C'è un lavoro da fare e sarai tu a farlo. È una quisquilia per uno come te. Basta penetrare nel Castello di Tenebra del mago Ansalom e recuperare la regina. Non è poi così difficile. In fondo sei un giovane in buona salute e devi solo evitare le trappole e i mostri. Il mago li alleva per hobby e poi li lascia scorazzare dove vogliono per il castello. È vero che fanno una puzza tremenda però ti abituerai a loro, inoltre per lo più sono stupidi. Non dovrebbero crearti dei problemi, nel peggiore dei casi ti mangeranno».

A questo punto si ferma un attimo come colpito da un'idea subitanea, per poi riprendere: «A proposito, visto che ci sei, potresti anche toglierlo di mezzo. È una vera calamità quell'uomo. È sempre lì a gettare la pestilenza sui raccolti della gente, a rubare maiali e a prosciugare fossati, per non parlare poi di rapire regine. Quindi è proprio il caso che tu lo faccia fuori. Altrimenti lui ucciderà te, è ovvio, lui è fatto così».

Poi allarga le mani in segno di soddisfazione. «Ecco, vedi? Non hai molto da fare. Lo farei io stesso, ma come ti ho detto in questo momento sono troppo oc-

cupato. Allora, mettiti all'opera e... aspetta, mi stavo dimenticando una cosa».
Così dicendo si tuffa sotto il tavolo con un'agilità sorprendente per la sua età, tirando fuori un baule rinforzato da robuste lamine di ferro. «Ecco, ne avrai bisogno» esclama aprendo il baule e traendone una spada.
«Questa si chiama Excalibur Junior. È una spada magica, sul genere di quella che ho fatto per il re, solo più piccola. Ricordati che quando la usi sarà sufficiente fare 4 con i dadi per mettere a segno il colpo, e in più ti consente di aggiungere 5 punti ad ogni danno fatto. Inoltre, ha anche la facoltà di parlare, ma non lo fa tanto spesso. Si fa chiamare "E.J.", per ovvi motivi di brevità».
Merlino si rituffa verso il baule esclamando: «Ti servirà anche questo!» ed estrae una giubba di cuoio che, indossata, ti sta stranamente a pennello. «Ha l'aspetto del cuoio. A toccarlo sembra cuoio. Pesa come il cuoio, ma non lo è: è invece pelle di drago. Di queste non se ne vedono molte in giro, giovanotto. Questa qui è come un'armatura. Se qualcuno ti colpisce quando ce l'hai addosso, ogni danno che ti infliggono si riduce di 4 punti, 4 interi punti, e ciò può significare vita o morte».
Chiude il baule e lo mette via, poi si avvia a passi svelti verso uno scaffale e ne tira giù un cofanetto, come quelli dei gioielli. Ne escono tre bottigliette di vetro blu: «Eccoti ora le pozioni. Abbine cura: sono Pozioni Magiche. Una ricetta segreta fatta di olio di ricino ed erbe. Ha un gusto terribile, però ti fa recuperare PUNTI DI VITA. Se ne bevi una dose, puoi tirare due dadi (o un dado due volte) e il numero che

*Ecco il tuo equipaggiamento da viaggio*

esce ti dice quanti PUNTI DI VITA hai recuperato. Posso dartene soltanto tre di bottigliette, ma ognuna contiene sei dosi. Cerca di farle durare a lungo».
Poi, tirando rumorosamente su con il naso, borbotta a mo' di conclusione: «Bene, bene. Sarebbe più o meno tutto, o no?» Aggrotta per un attimo la fronte e soggiunge: «No che non è tutto; sei proprio uno sciocchino, Pip. Ti sei dimenticato che devo darti qualche lezioncina di magia. Senza, non andrai molto lontano nel castello di Ansalom, non ti pare? Fammi vedere le mani».

Sei ancora lì, povero Pip? Scommetto che ti gira un po' la testa dopo tutta questa sarabanda, però sicuramente ci sei e spero che tu sia *compos mentis*, come erano soliti dire i Romani per significare che uno era ancora in possesso delle proprie facoltà mentali. Quanto parla eh, questo Merlino? Tutti i Gallesi sono così, non la smettono mai, a meno che non cantino. Ma per fortuna Merlino non sa cantare. È meglio che tu gli mostri subito le mani, altrimenti non la finirà più. - «Abbiamo le unghie un po' sporche, eh?» osserva Merlino. «Pazienza, te le laverai più tardi, prima di essere presentato al re. Te l'avevo pur detto che avresti conosciuto il re, o no? Bene, te lo dico adesso, lo conoscerai non appena avrai tratto in salvo la regina sottraendola ad Ansalom. Soltanto allora lo potrai conoscere, sempre che tu sia ancora vivo, naturalmente. In questo caso potresti addirittura essere nominato cavaliere, non si sa mai. Allora, cosa stavo dicendo? Ah sì, le mani».
Le guarda intensamente per un attimo e si dirige verso il tavolo, dove intinge la penna d'oca nell'inchiostro. «Ora stai fermo, non muoverti, mi raccomando».

*Merlino disegna uno strano simbolo nel palmo della tua mano*

E traccia un cerchio, con una stella in mezzo, proprio al centro del palmo di ambedue le mani. E disegna piuttosto bene, direi. Poi, tenendoti le mani ben strette traccia un secondo cerchio, molto piccolo, sulla punta dei due indici, prima la destra, quindi la sinistra. «Allora, adesso scriverò una cosa e tu mi devi saper dire se sei in grado di leggerla» e dicendo questo strappa un piccolo lembo della pergamena, quella tutta coperta di calcoli, e ci scrive qualcosa; poi te la porge.
Sul pezzetto di pergamena c'è scritto:

DITO DI FUOCO 1

Se rispondi alla domanda di Merlino pronunciando le parole, ad alta voce, vai al **7**.
Se invece rispondi soltanto con un cenno della testa, vai all'**8**.

## 7

Non appena pronunciate le parole "Dito di Fuoco 1", un lampo fulminante si sprigiona dall'indice della mano destra, bruciacchiando la barba di Merlino e dando fuoco ad uno dei libri posti sugli scaffali. Benché tu sia rimasto sorpreso da questo evento, Merlino sembra non farci molto caso e si limita a rovesciare l'inchiostro sul libro in fiamme. Vai all'**8**.

## 8

«Ecco» osserva Merlino, «questo che ti ho dato è un tocco di magia molto importante. Direi quasi una sorta di incantesimo. Ogni volta che pronunci le parole "Dito di Fuoco 1", un Lampo Fulminante si sprigionerà dall'indice della mano destra, andando a colpire

proprio il punto che stai indicando in quel momento. Basta solo che tu miri giusto e non mancherai il colpo. Ciò provocherà 10 punti di danno su qualsiasi cosa tu colpisca. 10 punti. Prova a pensarci, è più pericoloso di una spada. E quando dirai "Dito di Fuoco 2" succederà la stessa cosa con l'indice della mano sinistra».

Poi si sofferma a guardarti con aria grave: «Ricordati però che devi stare attento a due cose. La prima è che l'incantesimo funziona soltanto cinque volte per ogni mano. Quindi avrai a disposizione non più di 10 Lampi, cerca di non sprecarli in sciocchezze, come fanno le reclute con il tiro al bersaglio, oppure facendo il gradasso. La seconda cosa» e a questo punto il suo volto si fa ancora più grave, «è che non dovrai mai e poi mai pronunciare "Dito di Fuoco 1" o "Dito di Fuoco 2" con le mani in tasca, altrimenti ti procurerai dei danni, ahimè! irreversibili».

Il dito lungo e ossuto di Merlino si alza puntando direttamente sotto il tuo naso e per un attimo ti viene il dubbio che abbia anche lui qualche sorpresa nascosta nelle dita, poi... «Ma non è tutto qua, caro Pip. Eh, no. Siamo ben lungi dall'aver finito. Sul palmo delle mani ora nascondi anche due enormi Palle di Fuoco. Però ricordati che sono soltanto due. Una per mano. Esse sono le tue armi più potenti. Provocano 75 punti di danno ciascuna, quando e se colpiscono. 75! Sì, sì, proprio così. Ciò basterebbe per sistemare il vecchio Ansalom, perbacco!» Poi tossicchia un po', evidentemente in segno di imbarazzo: «L'unico problema è che non arrivano sempre al segno. Bisogna tirare i dadi, proprio come quando si combatte: se non esce

almeno un 6 con i due dadi (o con uno tirato due volte) hai mancato il bersaglio. Completamente. Hai sprecato una Palla di Fuoco e te ne resta soltanto una. Quindi stai attento ai dadi, giocali bene. Il lancio della Palla di Fuoco avverrà con il grido "Palla di Fuoco! Viaaa!", ricordati di farlo gridando molto forte. Solo allora tira i dadi, per vedere se hai colpito qualcosa. È il solo modo di usare quest'arma. Quindi conservale bene, le Palle di Fuoco, e cerca di lanciarle contro Ansalom, hai capito?»

A questo punto della conversazione (ma sarebbe meglio definirla un monologo) si ode un gran trambusto di fuori, come se delle persone stessero pestando sui muri di legno e suonando dei campanelli e gridando per attirare l'attenzione. Ed è esattamente proprio ciò che stanno facendo, poiché il ponte levatoio è alzato e quindi non si può entrare.

Merlino sorride fra sé. «Eccoli!» esclama soddisfatto. «Saranno i messaggeri del re con la notizia del rapimento della regina. Proprio come previsto dagli antichi papiri astrologici. E noi siamo pronti, vero Pip? O meglio, tu sei pronto. Io intanto gli vado incontro per avvisarli che sistemerai tutto».

E se ne va trasformandosi in Igor lungo il corridoio. Se ne va per dire ai messaggeri che il coraggioso Pip è pronto a salvare la regina dalle grinfie di Ansalom, portandola via dal Castello di Tenebra.

# LA SCOMPARSA DI GINEVRA

Che incredibile scandalo! Che terribile impressione! Sono tutti in agitazione, come uccelli svolazzanti e impauriti all'avvicinarsi di un improvviso pericolo. In Camelot regna sovrano il panico, anzi in tutta Avalon. La regina rapita! Impossibile! Una cosa simile non era mai successa prima d'ora!

E anche il modo in cui la cosa è avvenuta è insolito e sinistro. Nessun segno premonitore. Nessuna dichiarazione di guerra. Nessun attacco al castello. Nessuna rivolta, né di nobili né di contadini. Tutto sommato, era stata una giornata del tutto normale. La mattinata si era aperta con una riunione della Tavola Rotonda, con niente di particolare importanza all'ordine del giorno. Era stata un'assemblea di routine. Lancillotto aveva denunciato una serie di ingiustizie cui porre rimedio, e i cavalieri se le erano equamente divise. Bedevere aveva posto il problema delle fognature (c'è da dire che è una delle sue manie). Galahad aveva fatto un breve resoconto sulla situazione-draghi, che in verità al momento era sotto controllo. Percival aveva proposto di mandare qualcuno alla ricerca di re Pellinore che si trovava ancora disperso nelle foreste, e tutti furono d'accordo nel nominare un sottocomitato per ulteriori accertamenti sulla questione. Tutte cose insomma che non facevano prevedere una benché minima difficoltà.

Poi re Artù tenne la solita udienza pubblica per giudicare le varie dispute e ascoltare le eventuali legnanze («Sire, il mago Ansalom mi ha rubato il maiale»). Ma

anche da questo punto di vista, Ansalom non poneva più problemi del solito.
La regina Ginevra non aveva partecipato alla riunione né all'udienza; infatti, dopo aver dato un'occhiata all'ordine del giorno di entrambe, aveva pensato che gli affari di stato quel giorno erano così semplici che anche i maschi da soli sarebbero stati in grado di risolverli. Così si era recata nel suo studio per scrivere delle lettere importanti ad un cugino scozzese, in previsione di migliorare l'esportazione di sanguinacci.
Erano con lei le due dame di compagnia e tre damigelle, come pretendeva l'etichetta di corte. Inoltre, davanti alla porta stava all'erta la sentinella, rigida e impettita, le mani sulla spada e lo sguardo fiero, anche questo secondo gli usi. C'era soltanto una porta d'ingresso e di conseguenza solo una d'uscita. Era una stanza molto piccola; scarse - se non nulle - le possibilità che qualcuno vi si nascondesse.
Nessuno si sarebbe aspettato altro che qualche macchia d'inchiostro (e neanche quelle, poiché la regina era famosa per la sua calligrafia perfetta). Poi invece, improvvisamente, si sentirono le dame di compagnia e le damigelle strillare come dannate. Naturalmente gli uomini della guardia sguainarono le spade entrando di corsa nello studio, facendo tutto il chiasso che fanno i soldati nelle situazioni di emergenza, per scoprire alfine che la regina era scomparsa.
Dalle parole sconnesse delle donne non riuscirono ad ottenere altro che questa informazione: Ginevra era semplicemente svanita nel nulla, mentre si trovava alla scrivania. Un attimo prima c'era, l'attimo successivo non c'era più, scomparsa, sparita, senza lasciare nemmeno uno sbuffo di fumo dietro di sé. Il sergente

della guardia sospettava che le dame di compagnia e le damigelle si fossero un po' distratte e fece quindi perquisire ogni centimetro quadrato della stanza, alla ricerca di passaggi segreti o cose del genere. Ma di passaggi segreti neanche l'ombra, e di regine nemmeno. Con grande riluttanza dovettero far rapporto ad Artù, proprio mentre stava per finire l'Udienza Pubblica.

Naturalmente Artù rimase malissimo, perse le staffe e cominciò a inveire contro le guardie, minacciando ogni sorta di guai. Poi si calmò, e ordinò una minuziosa perquisizione dell'intero castello, in particolar modo del parco, nel timore che Ginevra potesse essere caduta giù dalla finestra. Quando però fu evidente che di Ginevra non c'erano tracce, Artù cominciò a sospettare qualche sortilegio; e naturalmente, se di sortilegio si trattava, non poteva non pensare che a quel ladro di maiali, quel prosciugatore di fossati, quel mandapestilenze del mago Ansalom.

«Lancillotto» disse al più valente dei suoi cavalieri, «è arrivato il momento di fare qualcosa riguardo alla questione Ansalom, e che sia qualcosa di definitivo».

E Lancillotto, che in verità era fin troppo attaccato alla regina, fu immediatamente d'accordo: «Sire, partirò in questo istante sul mio fedele destriero per raggiungere il Castello di Tenebra del mago Ansalom e, affrontando da solo i suoi guardiani e i suoi mostri, mi farò largo fino a quel villano e lo ucciderò con la mia fedele spada!»

«Ma non dire sciocchezze» rispose Artù, che non era proprio in vena di sentire tali effusioni cavalleresche. «Non arriveresti più in là del cortile. Ciò di cui abbiamo bisogno invece è di un drittone, di uno che vada

per vie traverse, con quel tanto di furbizia animalesca che gli permetta di eludere le trappole e i trucchi di Ansalom».
«Merlino!» bisbigliò Lancillotto.
«Proprio lui» disse il re, e spedì subito dei messaggeri al famoso castello di legno di Merlino con la notizia della scomparsa della regina.
I messaggeri fecero ritorno non in compagnia di Merlino, bensì di un giovanotto emozionato e molto confuso, armato alla meglio con una spada che aveva l'aria di essere una specie di Excalibur riveduta e corretta. Costui continuava a farfugliare delle sciocchezze a proposito di Lampi Fulminanti e di Palle di Fuoco.
Non sembrava gran che, come risposta alla crisi più grossa che il regno avesse mai affrontato; ma Artù sapeva anche quanto fosse testardo Merlino, e sebbene chiamasse il druido "Vecchio Imbecille", aveva un gran rispetto per i suoi consigli. Così diede ordine al capo del magazzino di preparare un cestino con dei panini e della frutta, uno zaino d'ordinanza con le corde, i chiodi da arrampicata, e varie altre cosette utili ai commandos. Poi fece venire una scorta di trentasei uomini che accompagnassero il giovanotto fino alla foresta che circondava la dimora di Ansalom.
I soldati ubbidirono agli ordini del re e scortarono il giovane fin dentro la foresta, poi se ne andarono in fretta a causa dell'alone stregonesco che emanava da ogni cosa che avesse a che fare con Ansalom. Tornati a Camelot, tutti si resero conto di aver dimenticato di chiedere al giovane come si chiamasse, e la cosa provocò un senso di frustrazione generale perché, come osservò Percival, ciò significava che non avrebbero avuto niente da mettere sulla sua pietra tombale.

# QUALCHE SUGGERIMENTO

**1.** Una volta entrato nel Castello di Tenebra, sarebbe utile che tu ne disegnassi una pianta. Ciò ti permetterà di visualizzare subito la tua posizione e ti eviterà di perderti. Tieni presente che la parte alta del foglio rappresenterà il nord, quella bassa il sud, il lato sinistro l'ovest e il lato destro l'est. Ricordati di disegnare con cura i corridoi e le stanze descritti nei vari paragrafi. Non è necessario che tu lo faccia nei dettagli - a meno che tu non ne abbia voglia - ma annota bene sulla pianta i numeri dei paragrafi e le cose più rilevanti che incontrerai nei vari posti.

**2.** Non dimenticare che questa è la *tua* avventura. Girando per il castello e disegnandone la pianta imparerai sempre più cose sulla sua disposizione. Non aver paura di ritornare in un paragrafo precedente, se la pianta ti indica che è possibile. Sei assolutamente libero di girare in lungo e in largo quanto vuoi, basta che tu sappia dove stai andando e che non ti ritrovi con la strada bloccata alle spalle.

**3.** Sappi che l'avventura diventa sempre più difficile man mano che procedi. Quindi ti consiglio di tenere in serbo le tue armi segrete - specialmente le Palle di Fuoco - finché non ti troverai davanti al mago Ansalom in persona. Non che tu lo *debba* fare, naturalmente, però di solito è una buona idea.

**4.** Per la stessa ragione non sarebbe male che tenessi in serbo il maggior numero possibile di Pozioni Magiche. Ma stai attento che queste sono insidiose, perché

se le conservi troppo a lungo rischi anche degli effetti dannosi. Dovrebbero venir usate se e quando i tuoi PUNTI DI VITA sono pochi, e non quando ne hai persi solo uno o due. Ricordati che hai sempre la possibilità di recuperare PUNTI DI VITA con una dormita. Ma stai attento che anche questa presenta i suoi rischi, perché puoi imbatterti in uno dei mostri che popolano i sogni, con delle conseguenze catastrofiche per lo stato generale della tua salute. Però se ti va bene e dormi tranquillo, ti sarà possibile recuperare PUNTI DI VITA senza dover far uso delle Pozioni Magiche.

**5.** *Questo è un suggerimento molto importante.* Molto probabilmente verrà il momento in cui ti sembrerà di non aver visto traccia né della regina né del mago Ansalom, dopo aver esplorato ogni angolo in lungo e in largo. Ma non scoraggiarti, perché Ansalom è un vecchio furbastro e il suo castello è pieno di trucchi e passaggi insospettati. Perciò *è molto facile che ti sfugga qualche porta, o corridoio segreto.* Quindi se arrivi in un punto dove ti sembrerà di aver guardato proprio dappertutto, usa la pianta per tornare a qualche paragrafo precedente: una seconda occhiata ti potrebbe rivelare qualche possibile via di cui non ti eri accorto. Ciò che ti dirò ora è molto importante: sappi che la prima volta è *veramente difficile* trovare la regina e Ansalom.

**6.** Se sei a corto di PUNTI DI VITA e ti ritrovi in una situazione pericolosa, ti conviene cercare una Reazione Amichevole anche quando le probabilità di risposta sono minime. Se per caso sei riuscito a procu-

rarti dell'oro, anche la Corruzione è possibile, ma solo nelle Sezioni segnate con *C.

**7.** Annota nel Registro d'Avventura tutti gli oggetti che trovi man mano e che porti con te, anche se non hai occasione di usarli. Potranno esserti utili in qualche prossima avventura.

*I due sentieri sono entrambi poco invitanti*

# IL CASTELLO DI TENEBRA

Bene, caro Pip, eccoti qua nella foresta scura e inospitale che si estende fra te e il castello del mago Ansalom. Che avventura, eh! Non ti stai divertendo? No? Beh, vediamo un po' cosa c'è nello zaino: forse ti tira un po' su il morale. Allora: un rotolo di robusta corda lunga quindici metri, sempre utile. Una dozzina di chiodi da scalatore, potrebbero servire. Sei torce con le punte ben coperte di pece, una lanterna con tre - anzi quattro - fiaschette di olio, inoltre un acciarino, un cestino per la merenda con due mele e dei panini di prosciutto, dei fogli di pergamena, penna e inchiostro per disegnare le mappe, e... guarda, una daga, potresti sempre nasconderla in uno stivale (ti darà 2 punti in più di danno se riuscirai a pugnalare qualcuno), del balsamo per le ferite (ti farà recuperare subito 3 PUNTI DI VITA, ce n'è a sufficienza per 5 applicazioni), dell'aglio per insaporire i panini, uno specchietto di metallo lucidato, un martello, dei chiodi e una sega. In una tasca esterna c'è ancora un magnete, potrai usarlo come bussola nel caso che ti perdessi. Fai un segno da una parte e mettilo appeso ad un pezzo di spago (ce ne dev'essere nello zaino, se guardi bene). All'inizio girerà un po' su se stesso, ma poi finirà per indicarti il nord e il sud. Piuttosto utile, tutta questa mercanzia, non ti pare?

È una gran brutta foresta. Molto cupa e con i sentieri tutti intricati. Guarda là, quegli alberi sono tutti storti e pieni di bitorzoli, i rami rinsecchiti hanno l'aspetto di vecchie mani ossute sul punto di afferrarti. Ti sei accorto che non si sentono cantare gli uccelli? Nean-

che uno. Pazienza! Per il momento hai altro cui pensare, per esempio che sentiero prendere. Ce ne sono due, e tutt'e due poco invitanti. Entrambi portano probabilmente al Castello di Tenebra, che fare? Insomma devi proprio deciderti: quello di destra o quello di sinistra?

Se scegli quello di destra, vai al **9**.
Se preferisci quello di sinistra, vai al **20**.

## 9

Stai seguendo il sentiero di destra, che è tutto una giravolta e una serpentina; non ti sta succedendo niente di più grave di qualche fermata obbligatoria, perché i vestiti ti si impigliano nei fitti cespugli irti di spine. Proseguendo così per circa 400 metri ti ritrovi in una radura, al cui lato opposto il sentiero si biforca nuovamente. Però prima di scegliere la direzione hai un problemino da risolvere: in mezzo alla radura ti aspetta un lupo, un enorme bestione grigio dall'aria feroce, che sta dilatando le narici come se avesse fiutato i tuoi panini di prosciutto. Oppure te.
È proprio il momento di agire con una certa velocità. Puoi metterti a correre ritornando sui tuoi passi, sperando che il lupo non ti insegua. Puoi combatterlo, per poi proseguire se riesci ad ucciderlo. Puoi anche cercare di fare amicizia con lui offrendogli dei pezzi di prosciutto.

Se scappi ritornando indietro, vai all'**11**.
Se combatti il lupo, vai al **21**.
Se decidi di fare amicizia, vai al **31**.

## 10

Questo sentiero è percorribile senza grosse difficoltà per alcune centinaia di metri. Dopo, come puoi vedere, gira lentamente verso sinistra fino a congiungersi con un altro sentiero. Purtroppo fra te e il punto di incrocio si trova un grosso cinghiale. La bestia sembra essere di cattivo umore e ti sta caricando. Ora, caro Pip, non hai possibilità di scelta. O lo combatti o ti uccide.
Il cinghiale possiede 25 PUNTI DI VITA. Ti infliggerà 4 punti di danno supplementari, se riuscirà ad azzannarti. Tira dunque i dadi per vedere chi di voi due farà la prima mossa. (Ricorda che per poter colpire deve uscire un numero superiore a 6, sia per te che per l'avversario.)

> Se uccidi il cinghiale prosegui fino all'incrocio, dove il tuo sentiero si ricongiunge con quello che porta al **22**.
> Se il cinghiale ti uccide, vai al **14**.
> Se il cinghiale ti fa perdere conoscenza, ti risveglierai fra venti minuti senza la sua incomoda presenza. Vai al **22**.

## 11

Il lupo ti sta inseguendo! Per sapere se ti raggiungerà, tira un dado. Se esce 1, 2 o 3 vuol dire che ti ha preso. Se esce 4, 5 o 6 vuol dire che sei riuscito a scappare e ad imboccare il sentiero che porta al **10.**
Che succede se il lupo ti prende? Mi dispiace, Pip, ma in questo caso ti divora. Vai dunque al **14** per scoprire cosa ti capiterà.

*Il cinghiale ti sta caricando*

## 12

Buono questo sidro! Non berne troppo però, altrimenti ti ubriachi. Ora vai al **32** per decidere la tua prossima mossa.

## 13

Vedi che c'è una serie di buchi nella volta, proprio sopra la tua testa? Se ti tieni addossato al muro, riuscirai sicuramente ad evitare l'olio bollente che sta per sprizzare dai buchi. Ce la fai, e arrivi sano e salvo oltre la grata fino al **32**.

## 14

Sei morto stecchito. Finito. Spacciato. Traccia intorno a questo paragrafo un bel bordo nero per ricordartene in futuro. È possibile che ti ritrovi di nuovo qui fra non molto.
La maggior parte della gente che inizia un'avventura di questo genere, specialmente le prime volte, viene fatta fuori, che lo voglia o meno. Quindi, non abbatterti troppo. Ora non ti resta che tornare al punto di partenza, cioè nella foresta, dove la scorta ti ha lasciato, *e ritentare la fortuna.* Vedrai che prima o poi riuscirai a salvare la regina. Inoltre avrai il vantaggio che tutti i mostri e i cattivi che avrai già ucciso non ti daranno più fastidio perché ormai saranno diventati innocui fantasmi, larve illusorie senza alcuna forza.
Una volta tornato al punto di partenza, avrai bisogno di ricalcolare i PUNTI DI VITA; sarebbe inutile riprendere l'avventura senza questi. Perciò tira i dadi esattamente come hai fatto la prima volta. Ed ora un utile consiglio: disegna una mappa man mano che prosegui, in particolar modo del Castello di Tenebra.

Ti aiuterà ad orientarti molto meglio la seconda volta, o le volte successive. Segna sulla mappa tutto ciò che incontri, essa può essere preziosa come una spada supplementare - o addirittura come una Palla di Fuoco!
Ed ora via, ai bordi della foresta! Chissà, con un po' di fortuna forse non capiterai più da queste parti.

**15**

Arrivato al centro del cortile, cadi come una pera in una botola, ben mimetizzata e ricoperta di terra battuta, che ti si apre improvvisamente davanti. Vai al **36**.

**16**

Che strano gusto, questo vino! Il motivo è semplice: è avvelenato. Tira due dadi per vedere che effetto ti fa.

Se esce un numero da 1 a 6, ti prenderanno delle convulsioni tremende prima di cadere stecchito. Vai al **14**.
Se esce un numero da 7 a 12, ti sentirai malissimo e perderai la metà dei tuoi PUNTI DI VITA attuali. Però riuscirai, pur barcollando, a tornare al **32** e a rivedere le tue scelte.

## 17

«Fatti da parte! Sta' in guardia! Fellone!» (e altre cosette di questo genere) ruggisci, sguainando Excalibur Junior e lanciandoti sul Cavaliere Nero il quale, senza porsi troppi problemi, ricade prontamente indietro finendo a terra.

Non ucciderlo, Pip, non sarebbe cavalleresco. Puntagli semplicemente la spada alla gola e ordinagli di togliersi l'elmo. Cosa che egli fa subito, scoprendo un faccione florido e rubicondo dall'aspetto tutt'altro che feroce e minaccioso.

«Imbecille!» gli esce dalla gola strozzata. «Avrei potuto ucciderti! Non sai chi sono io?»

«Il Cavaliere Nero?» chiedi sommessamente, anche se ora hai dei grossi dubbi che lo sia.

«Sciocchezze!» ruggisce quello. «Sono re Pellinore. E sono qui per dare una lezione coi fiocchi al mago Ansalom, devo solo trovare il modo di uscire da questa maledetta foresta, eh?» Così dicendo si rimette in piedi, si spolvera l'armatura e ti saluta in segno di commiato; sale in sella ad un cavallo dall'aria triste, legato lì vicino tra le rovine, e scompare fra gli alberi nel profondo della foresta.

> Se ti guardi bene in giro, scoprirai un sentiero mezzo nascosto che parte dalla radura. Ti condurrà fra serpentine e giravolte fino al **22**.

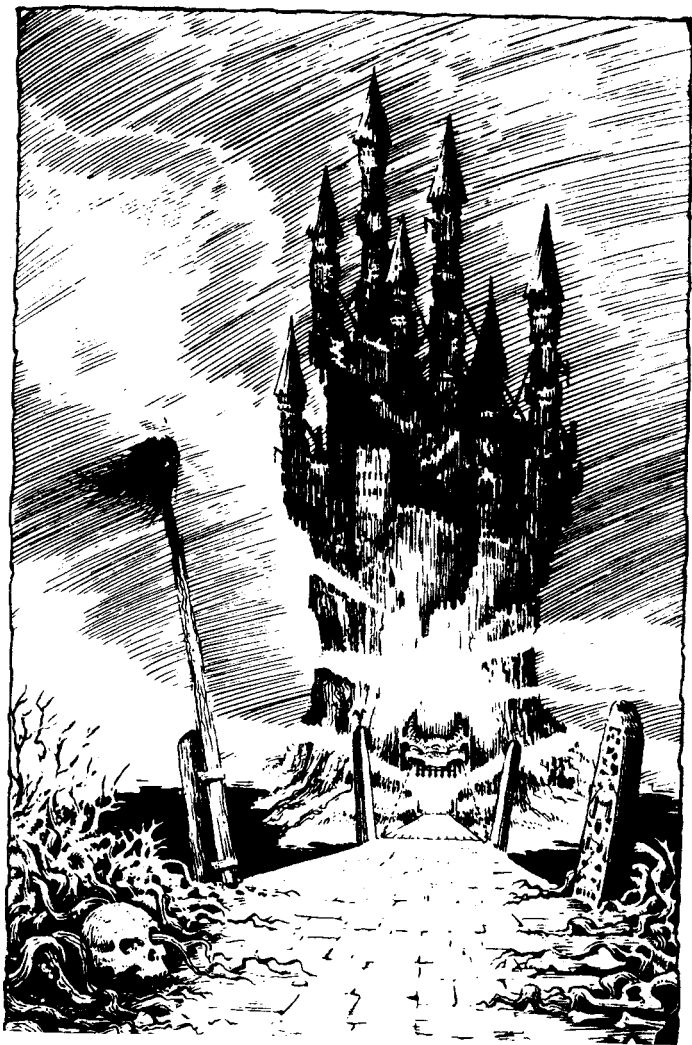
## 18

I carri sono in condizioni piuttosto precarie, e più o meno inservibili. Due delle casse contengono dei vecchi sacchi di juta, un'altra è piena di mele marce, e le altre sono vuote.

Tre delle botti sono piene di sidro, e nove contengono vino.

Se bevi del sidro, vai al **12**.
Se bevi del vino, vai al **16**.
Se preferisci lasciar perdere tutta questa mercanzia, e dirigerti verso le porte a due battenti nel muro nord, vai al **33**.
Se invece vuoi andare a ovest per salire sui bastioni, vai al **29**.

## 19

Ecco, ci siamo. È qui che cominciano i guai: il Castello di Tenebra del mago Ansalom. Guardalo, come si erge dalle nebbie, simile a un enorme monumento funerario. Sette torri (contale), e nemmeno una che abbia meno di venti metri. Spesse mura di pietra bagnata, stillante muffa verdastra. E un fossato scuro e stagnante, sicuramente pullulante delle creature più ripugnanti che si possano immaginare. Hai mai visto un luogo dall'aspetto così malefico? L'idea che la regina Ginevra languisca in qualche segreta umida e buia ti fa rizzare i capelli in testa.
Il ponte levatoio è abbassato e la grata di legno alzata. Non si vedono sentinelle. Dicono che Ansalom non ne abbia bisogno: nessuno, sano di mente, rischierebbe di entrare nel suo castello senza previo invito. E così lui lascia sempre giù il ponte levatoio e su la grata, come il ragno della favola che dice alla mosca: «Vieni, vieni a far due chiacchiere . . »
Attento Pip, qui ci sono i mostri. E le trappole, i trucchi e ogni sorta di malefici sortilegi, dicono. Ma c'è anche la regina, e quindi non ti resta altro che farti

*Il Castello di Tenebra*

coraggio, tenere la vecchia E.J. a portata di mano e muoverti.
Ancora un paio di cosette prima di partire: il castello si trova proprio di fronte a te, a nord. D'ora in poi tutte le direzioni ti verranno date con le indicazioni di nord, sud, est e ovest. (Cosa molto utile per chi disegna una mappa, e tu ne avrai sicuramente bisogno, in particolar modo se verrai ucciso e fatto ritornare indietro!)
Davanti a te (a nord) si trova uno spazio aperto di un centinaio di metri, terra desolata, arida e pietrosa, poi viene il fossato con il ponte levatoio e infine l'orrendo castello. Avanti, vai al **23**. E in bocca al lupo. Oh no, al lupo no!

## 20

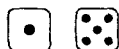
Il sentiero si fa sempre più stretto e intricato, finché sei costretto a farti largo a tentoni nel sottobosco. Poi improvvisamente ti trovi in una radura, al cui centro si trovano le rovine di una vecchia costruzione di pietra, forse un antico monastero, tutte coperte di edera rampicante.
A quanto sembra, non ci sono strade visibili che si dipartano dalla radura, quindi potrebbe essere una buona idea quella di esplorare le rovine, anche se sono stregate. Ma no, come vuoi che lo siano? Nessuno oggigiorno crede ai fantasmi. Solo che non siamo proprio al giorno d'oggi, vero? Siamo molto prima, ai tempi di re Artù. Oddio!
Ma siccome sei un giovanotto coraggioso vai ad esplorarle lo stesso, in barba ai fantasmi. Come metti piede sulla soglia senti un gelo improvviso, e dentro è

*Le rovine di una imponente costruzione al centro della radura*

ancora più buio che nella cupa foresta. Si sentono provenire dai muri degli strani scalpiccii.
«Fermo! Alt! Stop! Non un passo di più, eh?»
È la voce di un uomo. Ed ecco che uscendo dalla più completa oscurità si avanza (o meglio, barcolla scricchiolando) una figura massiccia in armatura nera.
«Alt! Ti dico!» esclama di nuovo, anche se sicuramente sei già fermo. «Chi sei? Cosa fai in questo luogo? Su, rispondi, se non vuoi far la fine di una gallina sgozzata!»
Potrebbe forse essere costui il famigerato Cavaliere Nero, le cui gesta tuo padre John ti raccontava con fare guardingo nelle lunghe serate accanto al fuoco? Se è proprio lui, ha la fama di essere il più cattivo, il più terribile, il più temibile nemico del regno (dopo il mago Ansalom, naturalmente).

Se te la senti di combatterlo, vai al **17**.
Se non te la senti (e sarebbe comprensibile) rispondigli con diplomatica cortesia, e vai al **25**.

## 21

Bravo Pip! Impugna la tua fedele spada Excalibur Junior e ricordati che con questa potrai infliggere 5 punti di danno supplementari, sempre che tu riesca a colpire la bestia.
«Ciao!» farfuglia E.J. (Merlino l'aveva detto che ogni tanto spiaccicava qualche parola). «Stiamo combattendo i lupi, eh? Un po' pericoloso per uno della tua età, giovanotto! Ma non importa, diamoci da fare!»
E prima che tu riesca a realizzare cosa sta succedendo, senti che Excalibur Junior ti guizza nella mano disegnando un ampio arco nell'aria, e quasi ti colpisce!

Che spada zelante!
Ora è giunto il momento di tirare i dadi. Il lupo è un avversario piuttosto forte con i suoi 20 PUNTI DI VITA. Ogni volta che riuscirà a colpirti, ti infliggerà con le zanne i danni corrispondenti al numero uscito aumentato di 3. (Ricordati che né tu né lui infliggerete alcun danno se non esce un numero superiore a 6.) La tua giubba di pelle di drago non ti servirà molto in questo caso, perché il lupo cercherà di colpirti alle braccia, alle gambe e alla gola che restano scoperte e quindi ti prenderai i danni in pieno. Buona fortuna, e che vinca il migliore!

Se il lupo ti uccide, vai al **14**.
Se tu uccidi il lupo, o se gli fai perdere conoscenza, puoi scegliere fra queste tre possibilità:

1. Tornare indietro e prendere il sentiero per il **20**.
2. Andare avanti e prendere il sentiero nuovo, quello di destra, che porta al **10**.
3. Andare avanti e prendere l'altro sentiero nuovo, quello di sinistra che porta al **22**.

## 22

Su questo sentiero trovi dopo un po' una deviazione verso destra, che porta al sentiero descritto al **10.** Se hai già percorso questa strada presumo che la lascerai perdere. Altrimenti sei libero di prenderla.
Se invece continui, procedi per quasi un chilometro fino a imbatterti in una fitta parete di foglie. Riesci ad aprirti un varco e ... non ci crederai, ma ecco finalmente ...

IL CASTELLO DI TENEBRA DEL MAGO ANSALOM!

Vai subito al **19**.

**23**

Hai attraversato il ponte levatoio e stai entrando sotto un'arcata; un breve tratto di galleria conduce fino alla grata aperta: o ti metti a correre prima che si abbassi improvvisamente, oppure puoi procedere lentamente e con cautela guardandoti attentamente in giro.

Se ti metti a correre, vai al **30**.
Se preferisci procedere lentamente, vai al **13**.

**24**

Al tuo avvicinarsi, lo scheletro si mette in movimento!
No, non è un puro gioco di fantasia: quello scheletro si muove proprio! Infatti è saltato su e si sta liberando dalle manette: c'è aria di guai in giro. Grossi guai! Ricordati però che c'è sempre la possibilità che anche uno scheletro possa essere amichevole; non è ottimismo questo? Tira i dadi per scoprirlo. (Guarda le Regole di Combattimento.)

Se non è amichevole, sguaina la spada e vai al **47**.
Se invece è amichevole, è probabile che tu abbia fortuna. Vai al **52**.

**25**

«Come, come?» chiede il Cavaliere Nero. «Pip, hai detto? Senti un po', questo non è luogo per una persona

della tua età. Ci si perde molto facilmente. E io lo so bene, è da settimane che sto girando a vuoto».
Così dicendo si toglie l'elmo, scoprendo un faccione florido dall'aria bonacciona. «Re Pellinore, per servirti» dice. «Beh, non proprio in questo momento, perché ho da fare. Comunque, piacere di averti conosciuto».
Poi ti saluta e se ne va, montando in sella a un vecchio cavallo dall'aria triste legato lì vicino sullo sfondo delle rovine, e scompare fra gli alberi nel profondo della foresta.

Se ti guardi bene in giro, scoprirai un sentiero mezzo nascosto che si diparte dalla radura. Ti condurrà fra serpentine e giravolte fino al **22**.

## 26

L'odore ti dice tutto, appena varcata la soglia. Sono stalle, e neanche tanto pulite, a quanto sembra. Piene di paglia marcia e sterco di cavalli. Nient'altro.

Se non vuoi perdere tempo in questo luogo, torna al **33** e rivedi le tue scelte.
Se te la senti di rischiare una minuziosa perquisizione, vai al **41**.

## 27

Non è stata una gran mossa, amico mio! Queste sono galline feroci, il mago Ansalom le alleva per fare la guardia al cortile.
Queste galline feroci si avventano su di te, appunto con ferocia; anche se ogni beccata ti infligge solo 1 punto di danno, sono così tante che potrebbero anche ucciderti. Tira i dadi per vedere cosa succede.

Se esce da 1 a 6, le galline feroci ti uccidono a beccate. Vai al **14**.
Se esce da 7 a 10, riesci a cavartela con i PUNTI DI VITA dimezzati. Vai al **32** e rivedi le tue scelte.
Se esce 11 o 12, riesci a respingere le galline feroci senza danni. Vai al **32** e rivedi le tue scelte. (Le galline non ti daranno più fastidi.)

## 28

Ti avvicini alla porta e fai scorrere il chiavistello. Inaspettatamente la porta si spalanca e vieni attaccato da due furiosi mastini. Se avevi già in mano la spada (e qui devi dire la verità), sarai tu il primo ad attaccare uno dei mastini. Altrimenti la prima mossa sarà loro.
Ciascun mastino possiede 20 PUNTI DI VITA. Per colpirti, a loro basta un numero superiore a 4, e inoltre usufruiscono di 3 punti supplementari di danno a causa dei loro denti. Se la prima mossa tocca a te, questa sarà la sequenza del combattimento:

1. Tu colpisci.
2. Il primo mastino colpisce.
3. Il secondo mastino colpisce.
4. Colpisci tu di nuovo.

E così via.

Se non avevi pronta la spada, la sequenza sarà così:

1. Il primo mastino colpisce.
2. Il secondo mastino colpisce.
3. Tu colpisci.

4. Il primo mastino colpisce di nuovo.
E così via.

Se i mastini ti uccidono, vai al **14.**
Se tu uccidi i mastini, vai al **141.**

## 29

Sali i gradini di pietra che conducono ai bastioni e poi...
Mio Dio! Bastioni e torri sono pattugliati da orde di insetti arcieri! Queste orribili creature sono alte quasi due metri e somigliano come gocce d'acqua a delle gigantesche mantidi religiose; sono armate di arco e faretra, contenente ciascuna venti frecce. Le orribili bestiacce stanno in agguato, escluso che si possa combatterle. Tira i dadi per vedere se ce la fai a tornare indietro e a raggiungere sano e salvo il cortile.

Se esce da 1 a 4 vieni trafitto da ben 750 frecce e muori sul colpo. Vai al **14**.
Se esce da 5 a 8, vieni ferito da 3 frecce e perdi 10 PUNTI DI VITA, però riesci a raggiungere il cortile. Torna al **32** e rivedi le tue scelte.
Se esce da 9 a 12 raggiungi il cortile sano e salvo, senza ferite. Torna al **32** e rivedi le tue scelte.

## 30

Dell'olio bollente sprizza fuori da alcuni buchi assassini, che non avevi avuto tempo di notare sopra la tua testa. Così perdi la metà dei tuoi PUNTI DI VITA ma riesci a passare sotto la grata, andando al **32.**

## 31

Stai tentando di fare amicizia, eh? Forse non è stata un'idea geniale. Comunque l'hai voluto tu. Tira fuori dei pezzi di prosciutto e avvicinati (lentamente e con cautela) a quella belva affamata. Tendigli il prosciutto e prova a vezzeggiarla dicendole delle cose carine, del tipo: «Buono lupo ... sei proprio un bel lupo ... Sì, sì, sei bellissimo ... bravo ..» Adesso tira i dadi.

Se esce 3 o un numero superiore (ma guarda un po' che bella sorpresa!) il lupo prenderà il prosciutto, ti darà una leccatina sulla mano e ti lascerà andare senza farti niente. Ciò significa che puoi o tornare indietro per prendere il sentiero fino al **20** oppure andare avanti per imboccare il sentiero nuovo di destra che porta al **10**, oppure quello di sinistra che va al **22**.
Se esce 1 o 2 il lupo ti sgozzerà. Vai direttamente al **14.**

## 32

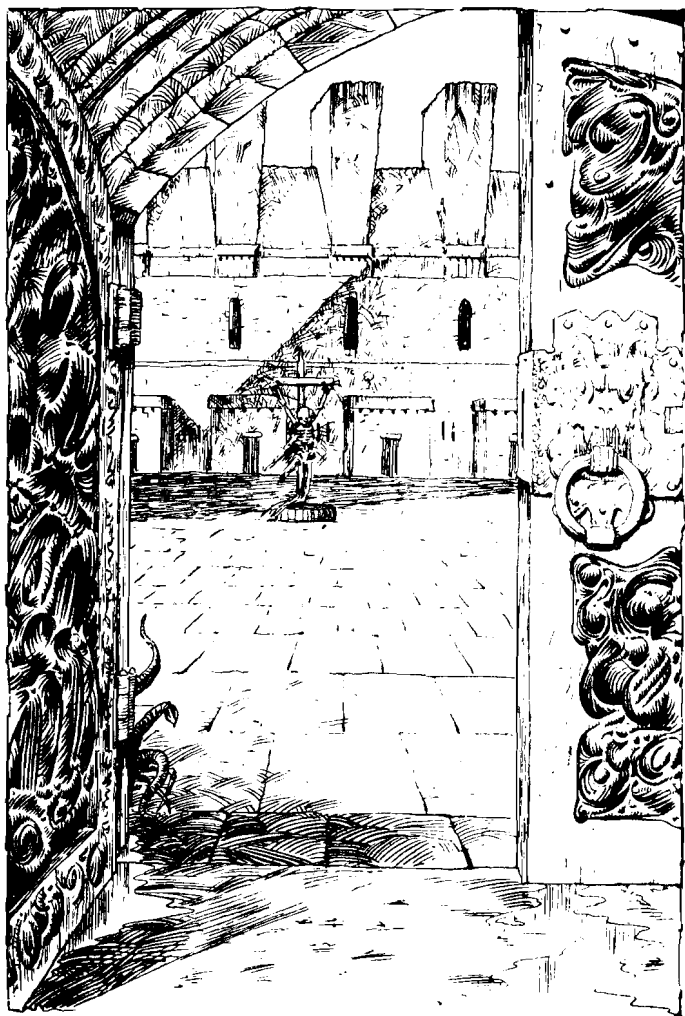
Ti trovi in un enorme cortile aperto, di terra battuta. Cinquanta metri davanti a te, nel muro nord, ci sono delle porte di legno a due battenti. Accanto al muro est puoi vedere due carri, sei casse e una dozzina di botti di legno. Dei gradini di pietra nel muro ovest portano ai bastioni e alle torri. Oh, a proposito, nel cortile starnazzano un centinaio di galline.

Se vuoi correre direttamente verso le porte nel muro nord, vai al **15**.
Se decidi di andare a est per ispezionare i carri e le botti, vai al **18**.

Se preferisci andare a ovest per salire fino ai bastioni, vai al **29**.
Se invece vuoi fermarti a fare due chiacchiere con le galline, vai al **27**.

## 33

Le porte a doppio battente sono chiuse, ma non a chiave. Le oltrepassi e ti ritrovi in un secondo cortile, lastricato in pietra e senza galline. Sul muro est si trovano i gradini di pietra che portano ai bastioni e alle torri. A circa trenta metri di fronte a te c'è una specie di croce di legno, che serve per le fustigazioni pubbliche: vi sta appeso uno scheletro ammanettato. L'intero cortile misura 80 metri per 80. Lungo il muro nord puoi scorgere allineati quattro piccoli edifici in pietra, alti tre metri, ciascuno con una porta di legno chiusa. Accanto al muro ovest c'è una costruzione in legno di 3 metri per 3 con la porta sprangata. Vicino al muro est si trova un altro edificio di pietra di 6 metri per 3 con la porta socchiusa.

Se decidi di salire i gradini per ispezionare i bastioni, vai al **29**, però torna qui (al **33**) quando avrai finito. (A meno che tu non venga ucciso, naturalmente, nel qual caso andrai al **14**.)
Se preferisci contemplare lo scheletro più da vicino, vai al **24**.
Se invece vuoi ispezionare la fila di edifici lungo il muro nord, vai al **26**.
Se decidi di ispezionare l'edificio sprangato a ovest, vai al **28**.
Se ti incuriosisce la porta socchiusa della costruzione a est, vai al **50**.

*Uno scheletro ammanettato al palo delle fustigazioni*

# 34

Hai perso 3 PUNTI DI VITA e ti sei guadagnato un feroce mal di testa, il che significa che per i prossimi 6 paragrafi dovrai tirare un 8 o un numero superiore per colpire l'avversario se ti troverai nella necessità di combattere. Torna al **37,** massaggiati la testa e rivedi le tue scelte.

# 35 * C

No, non è un mucchio di letame, è qualcosa di vivo e di enorme, qualcosa di schifoso! E non gli è piaciuto proprio il modo con cui gli stavi rovistando dentro, caro Pip. Questo mostro vegetale (ma sicuramente non vegetariano!) si sta alzando in tutta la sua altezza, di oltre due metri, per assalirti. Inoltre, poiché tu eri occupato a cercare, è lui che ti colpisce per primo.
La creatura in questione possiede 35 PUNTI DI VITA e ti infligge 4 punti di danno supplementari ogni volta che ti colpisce e questo a causa della sua forza mostruosa. E siccome è così forte, gli basterà tirare un numero superiore a 4 per colpirti. Non è per niente divertente, la cosa! Quindi via con i dadi a tentare la fortuna.

Se il mostro ti uccide, vai al **14**.
Se tu uccidi il mostro, vai al **39**.

# 36

Ti trovi in un cupo corridoio lastricato in pietra, alto 3 metri e largo altrettanti. Le pareti di roccia stillano umidità e muffa. (Se sei finito qua cadendo nella botola, perdi 5 PUNTI DI VITA: c'erano anche dei modi più semplici per arrivarci.)

*Il mucchio di letame si alza improvvisamente*

Alle tue spalle si trova la scala di ferro che conduce alla botola e al cortile sopra la tua testa, e dietro la scala una parete di pietra. Davanti a te per circa 20 metri in direzione nord-est si estende il corridoio tenebroso. Meglio accendere una torcia o la lanterna, in questo modo riuscirai a vedere che in fondo al corridoio si apre una specie di caverna.

Se hai intenzione di proseguire per il corridoio (e in tutta sincerità, che altro potresti fare?), vai al **53**.

## 37

Dalla caverna si diparte un corridoio lungo 6 metri, in direzione nord, che poi svolta bruscamente verso ovest e continua così per 25 metri fino a terminare in una massiccia porta di legno. Il corridoio è completamente sgombro e senza trappole: e ora, cosa farai davanti a una porta chiusa?

Se decidi di bussare gentilmente e aspettare una risposta, vai al **38**.
Se invece ti metti a correre a testa bassa verso la porta, nel tentativo di sfondarla, vai al **34**.
Se vuoi provare ad abbassare la pesante maniglia, vai al **45**.

## 38

Non succede niente. Meglio tornare al **37** e prendere un'altra decisione.

## 39

Mentre il mostro vegetale si accascia, perdendo clorofilla da tutte le parti, qualcosa per terra cattura la tua

attenzione. A un'ispezione più accurata scopri che si tratta di un borsellino di pelle. Aprilo (con cautela) e dentro ci trovi 10, sì proprio 10, Pezzi d'Oro sonante. Forse non sarà una fortuna, ma basterebbe per comprare un sacco di galline per la tua mamma adottiva e anche tante altre cose di prima necessità per la fattoria. (Naturalmente potresti sempre spenderli tutti in caramelle.)
Fai sparire l'oro nello zaino, Pip. Hai il diritto di tenere qualsiasi tipo di bottino che trovi nel castello. Ricordati però che non puoi portartelo dietro se vieni ucciso. Se andrai a finire al **14** non avrai più oro nello zaino né qualsiasi altra cosa tu abbia raccolto. Inoltre se passi due volte nello stesso luogo, il bottino preso non ci sarà più. Comunque per il momento l'oro è in mani tue, e con un po' di fortuna potresti anche sopravvivere. Esci dalla caverna andando direttamente al **37**.

## 40

Il corridoio è praticamente tutto una ripida discesa, fino ad aprirsi in quella che sembra una caverna naturale. Benché sia troppo irregolare per prenderne le giuste misure, le sue dimensioni sono di una dozzina di metri nord-sud e una quindicina est-ovest. C'è un'ampia apertura nel muro sud-est che porta a una seconda caverna. Il suolo della prima è cosparso di ossa, di cui molte sembrano di provenienza umana.

Se vuoi perquisire questa caverna, sperando di trovare delle cose utili, vai al **51**.
Se preferisci non perdere tempo, vai al **54**.

**41**

L'ispezione alle stalle rivela un pezzettino di pergamena con sopra uno schizzo del primo cortile, con segnata una botola segreta a metà strada fra la grata di legno e le porte a doppio battente che portano nel secondo cortile. Quindi torna indietro, apri la botola e calati giù direttamente fino al **36**.

**42**

Bel colpo, Pip! Tappati il naso e perquisisci gli zombi. Uno porta un anello d'argento con degli strani geroglifici. Indossalo (avvertirai un leggero formicolio nel farlo) e poi vai al **49**.

**43**

Ci vuole un po' di tempo per riaccendere la torcia. (Le torce danno spesso filo da torcere, specialmente nei casi di emergenza.) E quando finalmente ci riesci, scopri una cosa molto fastidiosa. *Non sei solo nella fossa!* Sullo sconnesso pavimento di pietra, ormai vicinissimo, sta avanzando un gigantesco ragno. Il mostro peloso ha le dimensioni di un alano, ma di quelli proprio fuori classe in quanto a misure. Come un fulmine sguaini Excalibur Junior e ti scagli impetuosamente verso il mostro.
«Ehi! Aspetta un attimo!» strilla Excalibur Junior. «Non possiamo mica combattere un bestione di questo genere! E poi io detesto i ragni».
Eccoti qua, alle prese con un ragno gigante grande come un alano, quasi sicuramente velenoso (se vogliamo essere sinceri), con una spada fifona che ti sta tremando in mano, una torcia che ha l'aria di spegnersi

da un momento all'altro, e scarse, anzi scarsissime, possibilità di fuga.
Delizioso, non è vero?

Se sei così pazzo da tentare degli approcci amichevoli con il ragno, vai al **70**.
Se decidi di costringere E.J. a combattere, vai al **64**.
Se pensi di potercela fare ad uscire dalla fossa con un salto, vai al **66**.

## 44 ** C

La porta si apre rivelando un vasto atrio, 10 metri nord-sud per 25 metri ovest-est, interamente rivestito, pavimento, muri e volta, di splendido marmo venato di verde. Un arco chiuso da una tenda si trova sulla parte ovest del muro nord. Fra te e l'arco disposti in due file di tre, ci sono sei, dico sei...

ZOMBI!

Le cose si mettono male! È vero che di zombi belli se ne vedono pochi in giro, ma questi sei sono veramente di rara bruttezza. E grandi, anche. Inoltre sono vestiti malissimo, di cenci putridi e ammuffiti.
Gli zombi di solito si muovono lentamente. (E adesso si stanno proprio muovendo verso di te.) Perciò hai molto tempo per sguainare E.J. e colpire per primo. Infatti prima che riescano a metterti addosso le loro mani incartapecorite, potrai colpirli due volte. C'è solo un problemino, cioè che lo zombi, essendo un morto vivente, può essere fermato soltanto con una giocata di dadi di 9, 10, 11 o 12. Non c'è nessun altro modo. È l'unica possibilità di spacciarlo.

Per questo combattimento (e se non combatti, sei morto), la sequenza si svolge così:

1. Tu colpisci uno zombi.
2. Tu colpisci un secondo zombi.
3. A meno che tu non abbia avuto la fortuna di uccíderli, lo zombi n. 1 potrà colpirti.
4. Poi la mano passerà allo zombi n. 2.
5. Poi allo zombi n. 3.
6. Poi allo zombi n. 4.
7. Poi allo zombi n. 5.
8. Poi allo zombi n. 6.
9. Adesso tocca a te.
10. E ancora a te.
11. Poi allo zombi.

E così via. Gli zombi non possiedono armi, perciò ti infliggono soltanto i danni provocati dal punteggio dei dadi. Comunque, se ti uccidono (vai al **14**), diventerai anche tu una specie di mezzo zombi, cosa che rallenterà la tua capacità d'azione. In questo caso, la prossima volta non avrai *mai* la possibilità di colpire per primo, in nessun combattimento.
Se invece riesci ad uccidere gli zombi, vai al **42**.

## 45

Al tuo sguardo si presenta una stanza di 6 metri (est-ovest) per 15 (nord-sud) e la porta da cui sei entrato è situata negli ultimi due metri a nord del muro est. La stanza è persino illuminata da torce poste su anelli di ferro lungo i muri, ma non sembra esserci anima viva. Dei gradini di pietra conducono verso l'alto fino a una porticina nel muro nord. C'è anche un'altra por-

ta (a livello del suolo) nell'estremità sud del muro ovest.

Se decidi di salire i gradini fino alla porticina in alto, vai al **55**.
Se preferisci tentare con la porta nel muro ovest, vai al **44**.

## 46

Se vuoi usare la corda e i chiodi da arrampicatore per uscire da questa fossa, vai al **45**.
Se decidi di riaccendere la torcia per esplorare un po' in giro, vai al **43**.

## 47

Amichevole un corno! Chi ha mai sentito di uno scheletro ambulante animato da sentimenti di amicizia? Quel vecchio mucchio di ossa malefiche sta per sbranarti, pezzo per pezzo. Fuori Excalibur Junior, amico mio.
«Che sta succedendo?» dice E.J., con la voce di chi viene svegliato nel bel mezzo di un sonnellino.
«Ehi, adesso ci mettiamo anche a combattere scheletri? Ma insomma, perché non fai amicizia con qualcuno ogni tanto, giusto per cambiare?»
«Chi ha mai sentito di uno scheletro ambulante animato da sentimenti di amicizia?» gli rispondi urlando esasperato. «Vuoi ragionare o no? Dov'è il tuo buon senso?»
«Hai vinto la prima giocata di dadi?» chiede E.J., che comincia a rendersi conto della situazione. «A chi tocca dare inizio al ballo?»

Tira un dado per te e per lo scheletro. Chi ha il punteggio più alto comincia. Lo scheletro è uno strano avversario, in quanto non possiede PUNTI DI VITA (del resto che cosa ti aspettavi da uno scheletro?), perciò l'unico modo di ucciderlo è quello di ottenere subito 10, 11 o 12 con due dadi. Non funziona altrimenti.

Se riesci ad uccidere lo scheletro, vai al **131**.
Se non riesci e lui uccide te (cosa possibilissima, anche se non possiede armi e quindi ti infligge soltanto i danni provocati dal punteggio dei dadi), vai al **14**.

**48**

Mentre stai attraversando la caverna, quello che ti sembrava un mucchio di letame improvvisamente si alza con un gran ruggito e si scaglia verso di te. Fortunatamente fai in tempo a sguainare Excalibur Junior, quindi hai delle buone possibilità di colpire per primo. (Tira un dado e, se esce un numero superiore ad 1, tocca a te la prima mossa.)
La creatura in questione possiede 35 PUNTI DI VITA e ti infligge 4 punti di danno supplementari ogni volta che ti colpisce, e questo a causa della sua forza mostruosa. E siccome è così forte, gli basterà tirare un numero superiore a 4 per colpirti. Non è per niente divertente la cosa. Quindi via con i dadi, a tentare la fortuna.

Se il mostro ti uccide, vai al **14**.
Se tu uccidi il mostro, prosegui il cammino uscendo dalla caverna, e vai al **37**.

## 49

Sposti la tenda dell'arco sulla parete nord e ti ritrovi in un corridoio illuminato da torce, che va direttamente verso nord. 10 metri più avanti altri corridoi piegano verso est e verso ovest, mentre quello principale prosegue verso nord andando a finire in una porta.

Se decidi di percorrere questo corridoio, stando bene attento ad eventuali trabocchetti, vai al **75**.

## 50

«Chi è là?» chiede una voce querula, non appena spingi dolcemente la porta.
Aspetti un attimo finché i tuoi occhi si abituano all'oscurità, poi riesci a distinguere la sagoma di un vecchio raggrinzito, seduto su uno sgabello di legno davanti ad un tavolo traballante. Sta mangiando del pane vecchio e del formaggio ammuffito, a quanto sembra. Come si accorge della tua presenza, salta su allarmato.

«Non farmi del male, sono solo il povero vecchio guardiano!» dice piagnucolando. «Prendi tutto quello che ho, ma non picchiarmi! Prendi pure il mio pane secco e il mio pezzetto di formaggio, ma ti prego, non picchiarmi!»
Appena lo tranquillizzi, dicendo che non hai alcuna intenzione di picchiarlo, il vecchio verme cerca subito di pugnalarti con una daga che teneva nascosta nella manica. Te l'avevo detto che non ci si può fidare di nessuno, da queste parti!
Tira due dadi per vedere se riesce a colpirti con la daga. Se è così, ti infligge 2 punti di danno e inoltre ti

*Il vecchio guardiano ti supplica di non fargli del male*

farà perdere automaticamente 1 ulteriore PUNTO DI VITA nel prossimo paragrafo a causa di un brutto avvelenamento del sangue. Adesso potrebbe essere il momento di usare E.J.: il vecchio ha 25 PUNTI DI VITA e si difenderà come un demonio.

Se riesci ad uccidere il vecchio guardiano, vai al **155**.
Se lui uccide te, vai al **14**.

## 51

No, qui non c'è niente. E che cosa ti aspettavi di trovare fra un mucchio di vecchie ossa? Vai al **54**.

## 52

«Sei venuto a salvarmi?» chiede lo scheletro. «È da tanto che sono qui incatenata, e con le manette!»
«Chi sei?» chiedi.
«La regina Ginevra» risponde prontamente lo scheletro, e poi aggiunge: «Sai, sono un po' dimagrita da quando Ansalom mi ha trascinata qui».
Naturalmente non gli credi. Infatti la regina Ginevra è molto più piccola di statura di questo altissimo scheletro; però non puoi neanche biasimarlo per aver tentato, quindi gli dici: «Se mi racconti tutta la verità ti lascio andare. O per lo meno non ti faccio a pezzettini con la mia fedele Excalibur Junior, fino a ridurti a cibo per galline».
«Va bene, parlerò!» sospira lo scheletro. «Ero solo un povero servo alle dipendenze del perfido mago Ansalom. Un giorno ebbi la sventura di versargli addosso della minestra bollente, proprio quando indossava un vestito molto leggero; la punizione fu terribile, mi in-

catenò a questa croce e mi lasciò imputridire. Come se ciò non bastasse mi fece un incantesimo che mi impedisse di morire, per farmi soffrire di più. Sai, purtroppo è un tipo fatto così, non ha limiti nella cattiveria. Ciò accadde non molto tempo fa, e non sarei ridotto in questo stato se non ci fossero i mastini che continuano a sbranarmi pezzettino per pezzettino».
La storia sembra abbastanza convincente, quindi lasci andare la mano dall'impugnatura della spada.
«Grazie! Grazie!» si mette a strillare lo scheletro in maniera isterica. «Non dimenticherò mai la tua bontà, e in segno di gratitudine, ti dirò come arrivare nella parte del castello dove Ansalom tiene nascosta la regina».

E ti dà le indicazioni necessarie. Se torni nel primo cortile e ti metti a scavare nel tratto che si trova fra la grata di legno e le porte a due battenti, troverai una botola: vai direttamente al **36**.

## 53

Sei precipitato in un trabocchetto! Dopo 10 metri un lastrone di pietra si è girato sotto i tuoi piedi, facendoti cadere in una buca nera profonda 5 metri. Sul fondo ci sono degli spuntoni avvelenati. Tira i dadi per vedere se ce l'hai fatta a non restare infilzato.

Se esce 1, 2, o 3 significa che sei rimasto infilzato. Il veleno ti ucciderà fra pochi secondi. Aspetta 5 secondi, poi vai al **14**.
Se esce 4, 5, 6, 7, 8, 9 o 10 significa che sei riuscito a evitare gli spuntoni, ma sei caduto malamente. Perdi 20 PUNTI DI VITA: se scendono a zero, vai al **14**.

*continua*

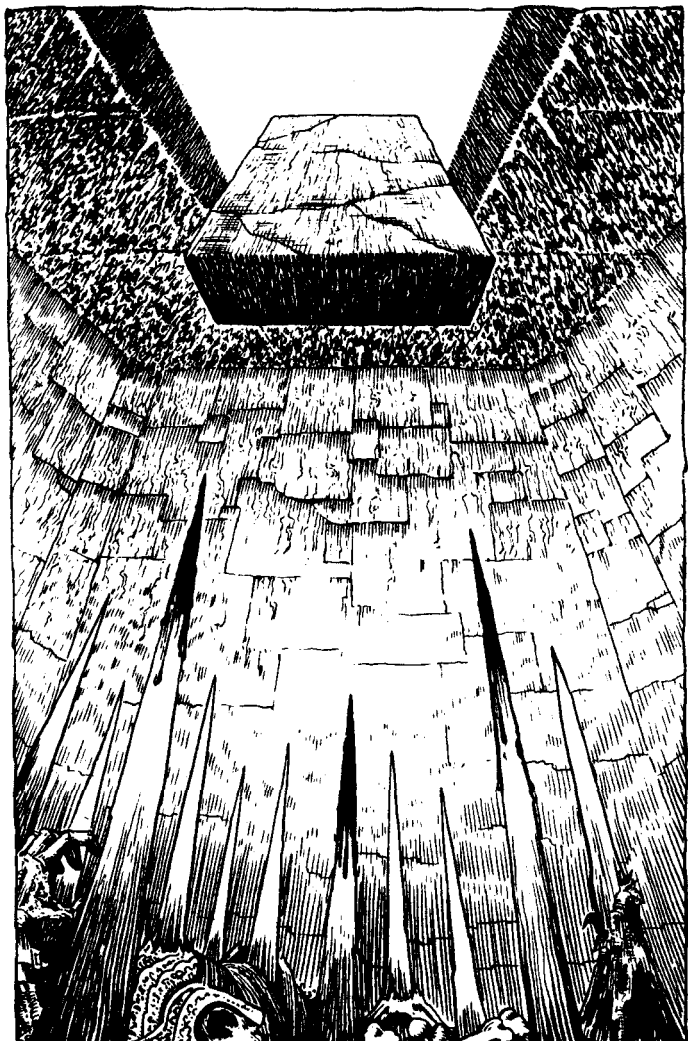
Se esce 11 o 12, sei un po' ammaccato, ma illeso.
Se sei sopravvissuto, usa la corda e i chiodi per uscire dalla buca e poi continua lungo il corridoio fino al **40**.
Se questa è la seconda volta che passi di qua e ti stai basando sulla mappa che hai tracciato, è ovvio che sei riuscito ad evitare la trappola, nel qual caso vai sano e salvo al **40**.

## 54

La seconda caverna è abbastanza più grande della prima. Anche qui è impossibile misurare con precisione, ma avrà press'a poco 20 metri (nord-sud) per 15 metri (est-ovest). C'è un'uscita sulla parte est del muro nord. Al centro puoi scorgere quello che sembra un mucchio di letame.

Se vuoi rovistarvi dentro alla ricerca di cose utili, vai al **35**.
Se decidi di affrettarti verso l'uscita, vai al **48**.

## 55

Cominci a salire i gradini di pietra. O almeno i primi 5, perché gli altri, come anche la porticina, sono purtroppo un'illusione ottica creata dal mago Ansalom. Lo scopri a tue spese con la semplice constatazione che sul sesto gradino cominci a cadere. Stai precipitando nel buio più totale, perché la tua torcia si è spenta nella caduta. L'impatto con il suolo avviene in un qualche punto sotto il livello della stanza che hai appena lasciato.
Steso per terra e senza fiato, gioca un dado per scoprire quanti PUNTI DI VITA hai perso precipitando. (Se scendi a zero, vai al **14**). Altrimenti vai al **46**.

*Sul fondo del trabocchetto ci sono degli spuntoni avvelenati*

## 56

È veramente dura, questa leva. Forse il meccanismo è un po' arrugginito. Forse se ce la metti tutta... ce la fai. Gioca due dadi per scoprire se sei abbastanza forte da spostare la leva.

Se esce un 6 o più, riesci a spostarla. Vai al **65**.
Se esce meno di 6, hai due possibilità: o ci rinunci, andando al **71**, oppure ci riprovi.

## 57

Entri nella barca, che subito comincia ad allontanarsi silenziosamente dalla riva. Dopo pochi minuti la terraferma già non si vede più... si distinguono soltanto le acque calme e scure del lago che riflettono il luccicore splendente che emana dalla barca...
Dalla guaina al tuo fianco E.J. continua a borbottare e a brontolare in segno di disapprovazione.
Tutt'intorno l'aria si fa gelida. Dove stai dunque andando? È stato forse un errore salire sulla barca (come E.J. sembra affermare)? Quale forza arcana la sta guidando? E qual è la sua ignota destinazione?
Il viaggio dura un'eternità. Infine riesci a scorgere in lontananza, oltre le acque, un debole alone di luce bianca: è lì che la barca si sta dirigendo. Ben presto l'alone si trasforma nei contorni di un isolotto al centro del lago. Si ha la sensazione che sia illuminato da un chiaro di luna molto intenso, sebbene sappiamo che non esistono lune sotterranee.
Dopo un po' la barca approda su una spiaggia sabbiosa. Appena sceso resti colpito al vedere le colonne altissime di un tempio greco, che si ergono sulla sabbia a non più di cento metri. La barca si allontana da sola

scomparendo rapidamente nell'oscurità del lago: ora ti trovi qui senza possibilità di ritorno, insieme alla tua recalcitrante spada.
E ora che si fa?

Se vuoi esplorare l'isolotto, vai al **60**.
Se vuoi esplorare il tempio, vai al **62**.

## 58

Che sfortuna! Forse dovresti tornare al **74** e rigiocare i dadi.

## 59

È vuoto. O almeno così sembra. Ma che cos'è questo rumore sibilante? Un serpente invisibile? No, è gas! Non respirare, Pip! Non respirare!
Troppo tardi. Hai respirato il gas; cioè, *forse* è troppo tardi. Tira i dadi per scoprirlo.

Se esce un numero superiore a 9, sopravvivi, ma perdi la metà dei tuoi PUNTI DI VITA attuali a causa del gas tossico. Vai al **154**.
Se esce meno di 10 sei già steso per terra, morto stecchito. Vai al **14**.

## 60

Ti lasci alle spalle la spiaggia, e il terreno si fa sempre più aspro, roccioso e accidentato, con qualche rado cespuglio che interrompe ogni tanto la monotonia del paesaggio. Il chiaro di luna si diverte a giocare con le forme rocciose, trasformandole in mostri grotteschi che si dissolvono nel nulla al tuo appressarti.
L'isolotto, come scopri subito, è molto piccolo e non presenta particolarità notevoli, se si eccettua il tem-

pio ... e l'entrata di una caverna situata in uno scoglio sulla parte nord.

Se decidi di esplorare la caverna, vai al **100**.
Se preferisci tornare al tempio, vai al **62**.

## 61

Ce l'hai fatta! Perbacco, ottimo lavoro! Ora, per uscire, basta che tu tiri dolcemente verso il basso la bacchetta magica nella mano della statua. Coraggio, non ti farà niente. Ecco, vedi? La stanza sta girando di nuovo su se stessa, rivelando l'entrata; ora puoi tornare indietro all'incrocio, e decidere la tua prossima mossa.

Vai verso nord, al **74**.
Vai verso est, al **76**.

## 62

*Come ti avvicini al tempio la tua attenzione è catturata* da un rapido movimento tra le colonne. Ti fermi bruscamente e sguaini Excalibur Junior, pronto a qualsiasi eventualità.
Invece ti giunge una voce melodiosa e sommessa che ti parla gentilmente: «Metti via la spada, caro Pip: non corri nessun pericolo con me». E, uscendo dall'ombra delle colonne, incede la donna più bella che tu abbia mai visto, alta, radiosa, regale, vestita di aerea mussola bianca. Potrebbe essere lei la regina? Improvvisamente ti rendi conto che non hai mai incontrato Ginevra e che non sai nemmeno che aspetto abbia. E questa signora ha tutta la prestanza che si addice a una regina.
«Che bei complimenti mi fai, Pip» osserva la Signora in Bianco, come se ti avesse letto nel pensiero. «Ma non sono Ginevra. E non sono neanche una mortale,

*La Signora in Bianco ti fa cenno di seguirla*

nel senso che intendi tu. Se devi proprio darmi un nome, puoi usare quello che a volte usa Artù: la Donna del Lago, sebbene questo luogo cupo non sia il lago ove lui mi vide per la prima volta».
Ti fa cenno di seguirla e si avvia verso l'interno del tempio, sul pavimento intarsiato di mosaici, fino a un altare di marmo bianco su cui posa un cuscino di velluto. Disposte in bell'ordine su questo, puoi scorgere una coppa rivestita di gioielli e una grande gemma scintillante.
«Questo tempio non esiste nel mondo, come lo intendi tu» dice la Donna del Lago. «E nemmeno questo intero isolotto esiste nel tuo mondo: sparirà per sempre nel momento in cui te ne andrai. Sono venuta perché sono un'acerrima nemica di ogni cosa malefica, e il mago Ansalom, che tu stai cercando, lo è più di tutti. In passato ho aiutato re Artù a combattere le forze delle tenebre, ed ora, se lo desideri, aiuterò anche te».
Fai ripetuti e vigorosi cenni di assenso, perché hai bisogno di tutti gli aiuti possibili.
La dama sorride: «Bene, Pip: anzitutto bevi da questa coppa». E ti porge la coppa togliendola dall'altare.

Se sei disposto a bere, vai al **103**.
Se ti sembra più saggio non farlo, vai al **108**.

## 63

Attento a quei gradini, sono molto scivolosi. La luce della tua torcia si riflette dappertutto quaggiù, infatti i muri stillano rivoletti d'acqua.
Una volta scesi tutti i gradini, ti ritrovi in un altro corridoio, il più largo che hai incontrato fino ad ora,

ed anche il più corto. Dopo soli 15 metri (e sono 15 metri piuttosto bagnati) ti si para dinnanzi una vasta caverna sotterranea, quasi totalmente riempita dalle acque scure e melmose di un enorme lago.
La caverna assorbe tutta la luce della tua torcia: buio tutt'intorno, nero, pece, fatta eccezione per la debolissima luce che hai in mano, il cui alone di tanto in tanto fa balenare sui muri di pietra qualche formazione cristallina.
L'aria è immota. Tutto è silenzio. Puoi sentire i battiti del tuo cuore. (Forse perché batte forte.) Poi, proprio nel momento in cui ti stai chiedendo che fare, odi un sussurro:
«Pip . . .»
Qualcuno, qualcosa . . . sta bisbigliando il tuo nome.
«Pip . . .»
Ti guardi intorno, con il cuore in gola. Non riesci a capire da dove proviene il sussurro. Con gli echi che si ripercuotono sulle pareti della caverna, è impossibile capirlo.
«Pip . . .»
La voce risuona profonda e quasi impaurita, come di un'anima persa nella notte.
«Pip . . . Andiamocene da qui!»
È E.J.! È quell'imbecille di spada parlante, che sta farfugliando nella guaina.
«Smettila, E.J.!» la rimproveri con severità. «Non andiamo da nessuna parte».
«Ma a me non piace, quaggiù» protesta E.J. «È buio, ci potrebbero essere dei ragni».
«Non ci sono ragni» la rassicuri, anche se in verità non sai nemmeno tu cosa ci possa essere quaggiù. Tuttavia non hai nessuna intenzione di scappare, sol-

tanto perché ti trovi in compagnia di una spada isterica.
«Bene, non sarà colpa mia se ci metteremo nei guai» commenta E.J. piantando il muso.
E come evocata dalle sue parole compare lontana, sulla superficie del lago, una piccola luce blu che si avvicina.
Rimani lì a fissarla quasi ipnotizzato, mentre E.J. rabbrividisce nella guaina. In pochi istanti la luce è cresciuta tanto che si riescono a scorgere i contorni di una barca che attraversa il lago silenziosamente, senza vele, né remi. Dolcemente, senza far rumore, l'imbarcazione approda alla riva dove ti trovi. Ora devi scegliere di nuovo.

Se vuoi rischiare la vita (e far prendere un bel po' di ruggine a E.J.) in questa vecchia bagnarola mal ridotta, ma luccicante, vai al **57**.
Se invece hai ancora un po' di buon senso, torna al **75** e scegli qualche altra via.

## 64

Niente da fare, bisogna combattere, nonostante le proteste di E.J.. Il ragno possiede 35 PUNTI DI VITA, ti può colpire già con un numero superiore a 3 e inoltre ti può infliggere 3 punti di danno supplementari. E quel che è peggio, è veramente velenoso. Perciò ogni terza volta che ti punge, dovrai controllare se il veleno ti è entrato nel sangue, giocando due dadi: a meno che non esca un 6 o un numero superiore, sarai morto di avvelenamento da ragno.

Se il ragno ti uccide, vai al **14**.
Se tu uccidi il ragno, vai all'**80**.

*La barca si sta muovendo silenziosamente verso di te*

## 65

Mio Dio! È crollata la volta del soffitto, e sei sepolto dalle macerie. Sai cosa significa questo, vero? Sì, proprio così! Hai appena perso metà dei tuoi PUNTI DI VITA e hai un brutto mal di testa. Aggirandoti barcollante di qua e di là, arrivi, non si sa come, al **45**.

## 66

Stai spiccando un salto folle e disperato verso l'alto, aggrappandoti al muro con tutte le tue forze, tenendo Excalibur Junior stretta fra i denti. Gioca due dadi per vedere se ce la fai.

> Se esce un numero da 1 a 6, ricadi rovinosamente indietro proprio fra le grinfie del ragno (Ahimè!). Vai al **64**, ricordando che la prima mossa tocca al ragno.
> Se esce un numero da 7 a 12, ce la fai a tirarti fuori della fossa. Vai al **45**.

## 67

Vieni assalito selvaggiamente alla caviglia. Alla caviglia? Sì, alla caviglia! Sarà anche buffo, però è molto doloroso, per non dire dannoso. (Infatti perdi subito 4 punti per i danni subiti alla caviglia: se ciò ti uccide, vai al **14**.)
Cerchiamo di fare il punto della situazione. Dunque: non riesci a vedere niente, perché sei circondato da tenebre magiche; la tua torcia non funziona (e anche se non hai ancora verificato, puoi star sicuro che nemmeno la lanterna funzionerà); sei selvaggiamente assalito nelle parti basse. Quali sono le tue possibilità? Naturalmente puoi sempre combattere. L'unico pro-

blema è quello che non vedi niente, perciò saresti costretto a menar colpi alla cieca, con scarse probabilità di colpire. Quindi, se decidi di combattere ugualmente ricordati che dovrà uscire ai dadi un numero superiore a 9, se vuoi che i tuoi colpi vadano a segnò. (Di conseguenza i danni che riuscirai ad infliggere saranno minori in proporzione.) Oppure puoi cercare di fare amicizia, ma allo stato attuale delle cose non mi sembra un'idea molto brillante, dal momento che l'avversario misterioso è sempre lì che imperversa sulla tua caviglia. Oppure potresti cercare di fare qualcosa per quanto riguarda la faccenda delle tenebre.
Però, qual è il problema a questo proposito? Che si tratta di tenebre magiche. Le torce non funzionano, le lanterne nemmeno. Avrà effetto soltanto qualche forma di magia. Una Palla di Fuoco, se ne hai ancora una. O un Lampo Fulminante, se te n'è rimasto qualcuno. Rifletti bene e valuta cosa ti conviene fare, sprecarli qui oppure conservarli per qualche situazione peggiore? La vita è piena di scelte difficili, mio caro, specialmente quando ti vai a cacciare in faccende di magia.

Se decidi di combattere, vai al **90**.
Se vuoi cercare di fare amicizia, vai al **92**.
Se preferisci usare una Palla di Fuoco o un Lampo Fulminante per diradare un po' le tenebre, vai al **97**.

## 68

«Fermati e stai buono» dice il ragno con una voce femminile molto melodiosa che echeggia stranamente nella tua testa (gran parte dei ragni sono femmine, al-

meno quelli che vedrai tu). «Metti via quella stupida piccola spada. Non ho nessuna intenzione di farti del male».
«Sei capace di parlare!» esclami sbalordito.
«Non esattamente» dice il ragno. «Per essere sinceri, sto usando la telepatia, perciò a te sembra che io parli. Ma ora basta con i particolari tecnici. Correggimi se sbaglio, non sei forse qua per combinare qualche diavoleria al mago Ansalom?»
Esitando, fai un vago cenno con la testa.
«Benissimo» dice il ragno, «quell'uomo non lo sopporto proprio. Mi fa pensare a un insetto ripugnante: non ha una qualità che lo salvi». Poi si stropiccia, a due a due, quattro delle sue otto zampe in segno di soddisfazione. «Però se resti bloccato qui non combinerai proprio niente, non ti pare? Vuoi che ti faccia una ragnatela per arrampicarti fuori?»

Se accetti l'offerta amichevole del ragno, vai al **45**.
Se decidi di ispezionare un po' meglio la fossa, il ragno non ti darà fastidi e se ne andrà. Vai al **73**.

## 69

Hai trovato una porta segreta, bravo Pip!

Vai al **91**.

## 70

O.K., pazzerello, tira i dadi!

Se hai una Reazione Amichevole, vai al **68**.
Altrimenti vai al **64**.

Il corridoio prosegue in direzione ovest per non più di 10 metri, conducendoti all'entrata di una grande stanza circolare. Al centro di questa, su un piedistallo di granito levigato, si trova una statua raffigurante un uomo alto, con la barba nera, e i tratti del volto molto marcati. Gli occhi (per quanto si possa capire da un pezzo di pietra) paiono scuri e penetranti; indossa una veste nera e svolazzante, e un cappello a punta come quello di Merlino. In una mano tiene un sacco dal quale spunta la testa di un maiale. Nell'altra impugna una lunga bacchetta magica.

Un avventuriero intelligente come te dovrebbe già aver capito che si tratta di una statua del mago Ansalom, e avrebbe capito giusto. Ma stai attento a non portare questa intuizione con te nella tomba: proprio mentre stai entrando nella stanza essa gira su se stessa, chiudendo l'unica porta d'accesso. Non c'è più modo di uscire. Sei in trappola! Ti metti a graffiare con le dita il muro dove prima stava la porta, ma non c'è traccia di meccanismi segreti; poi cominci a guardarti in giro.

La prima cosa che noti è un bauletto di legno sul pavimento, dietro la statua. Non è lungo neanche un metro, e alto la metà, ma è costruito molto bene, con gli angoli in ottone e il coperchio rinforzato con chiodi e borchie. Un'altra cosa che noti è una leva di metallo che spunta dal pavimento a circa tre metri dal bauletto.

E se per un istante riesci a tenere le mani lontano da questi due oggetti, c'è anche un'iscrizione incisa sul basamento della statua.

L'iscrizione dice:

*Fate attenzione, ragazzi e ragazzine,*
*Ché Ansalom vi dice due paroline.*
*Per uscir da questa stanza tosto,*
*Mettete subito il cervello a posto.*
*E ricordatevi di prendere ben atto,*
*Che la curiosità ha ucciso il gatto!*

Tutto ciò dimostra che per quanto Ansalom possa essere bravo come mago, come poeta fa schifo. Infatti se continui a leggere l'iscrizione, vedrai che la sua creazione degenera in perfetta incomprensibilità:

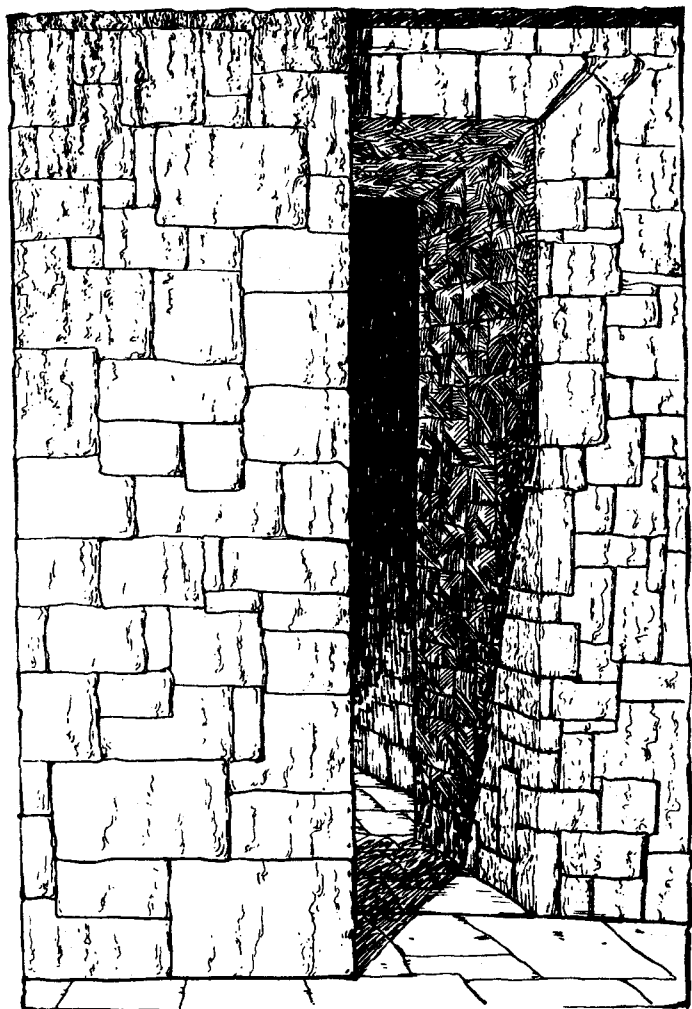
*Onutnasses la iav*
*Atrop al erirpa rep.*

E ora eccoti in questa stupida stanza circolare, a rischiare di morire di fame. (Nel frattempo mangiati un panino al prosciutto, che forse ti aiuterà a riflettere.) Che fare?

Se decidi di esercitare il cervello nel tentativo di decodificare i due versi incomprensibili, buona fortuna!
Altrimenti puoi tentare di aprire il bauletto, andando al **59**.
Oppure puoi cercare di tirare la leva, andando al **56**.

Chissà cosa intendeva dire con le parole "la curiosità ha ucciso il gatto"?

## 72

Avanzi lentamente nel buio totale, in preda alla paura, con una mano contro il muro di pietra grezza che ti serve da guida, l'altra stretta sull'impugnatura della fe-

*L'unica porta d'accesso si sta chiudendo*

dele Excalibur Junior. Ora il respiro si sente più forte e più vicino.
«Chi è là?» chiedi ansioso.
Il respiro si ferma.

> È meglio che tu vada al **67**, prima che la tensione ti procuri un esaurimento nervoso.

### 73

Insomma, non imparerai mai? Ora hai trovato un serpente! È piccolino, ma mortalmente velenoso. (E ti accorgi che lo è perché sul dorso ha il marchio del teschio con le tibie.) Impossibile cercare di fare amicizia, sta già per morsicarti.
Il serpente possiede solo 12 PUNTI DI VITA, perciò non sarà difficile ucciderlo. Stai attento però che a lui basterà tirare un numero superiore a 5 per ucciderti sul colpo. Tira un dado per vedere chi colpirà per primo. Buona fortuna!

> Se il serpente ti uccide, vai al **14**.
> Se tu uccidi il serpente, vai al **79**.

### 74

Circa 25 metri più in là, oltre l'incrocio, il corridoio finisce bruscamente in quello che sembra essere un solido muro di pietra. Siccome sarebbe sciocco che un corridoio non portasse da nessuna parte, ti vengono immediatamente dei sospetti, ed è un bene che sia così. Quindi ti metti a ispezionare attentamente il muro, tastando per sentire se ci sono fessure. Tira due dadi, forse troverai qualcosa.

> Se esce 1, 2 o 3, vai al **58**.
> Se esce 4 o più, vai al **78**.

*Il serpente è mortalmente velenoso*

## 75

Niente trabocchetti, Pip. Meglio così, eh?
Adesso devi scegliere. Puoi continuare in direzione nord, oppure prendere verso est, o verso ovest. Ti metti attentamente in ascolto, ma non si sente nulla: il luogo è silenzioso come una tomba. Se ci sono altri mostri, evidentemente stanno aspettando che tu faccia la tua scelta. E allora, ragazzo mio?

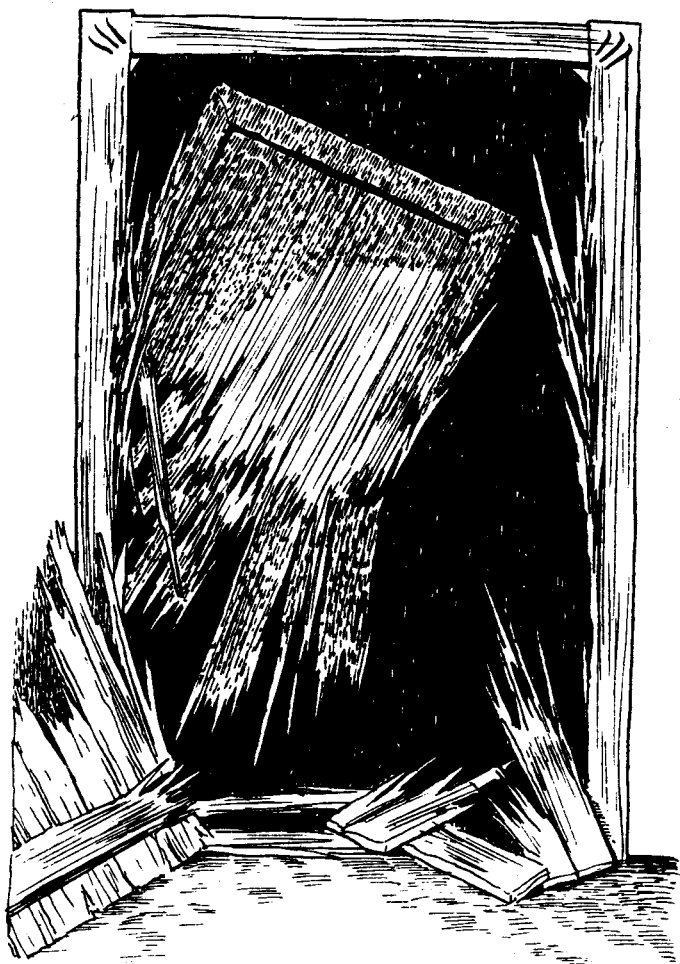
Se scegli il nord, vai al **74**.
Se scegli ovest, vai al **71**.
Se scegli est, vai al **76**.

## 76

Questo corridoio prosegue verso est per 12 metri, fino ad una porta. O meglio, fino a quella che era una porta: è tutta rotta e piena di spuntoni di legno; pende tutta da una parte e sembra che qualcuno o qualcosa di molto grande l'abbia sfondata di recente. Il problema a questo punto è soltanto di capire da che parte è stata sfondata. Non c'è luce dall'altra parte, ma se ascolti molto attentamente dovresti riuscire a sentire un respiro proveniente dall'oscurità.

Vuoi entrare? Allora vai al **77**.
Oppure potresti sempre tornare al corridoio del **75**.

## 77

Non promette niente di buono quel respiro, eh? Comunque la pelle è tua...
Dapprima metti avanti timidamente la torcia accesa, ma non succede niente. La torcia semplicemente non illumina! C'è aria di magia, Pip. Vuoi ancora entrare?

*Qualcosa di molto grande ha sfondato la porta*

Se sì, vai al **72**.
Se no, puoi sempre tornare sui tuoi passi e andare al **74**.

**78**

Hai fatto un bel lavoro: hai trovato una porta segreta! Premendola, un'intera sezione del muro di pietra gira lentamente su se stessa con un forte stridio, rivelando una serie di gradini di pietra bagnata che scendono verso una totale oscurità.

Se hai i nervi ben saldi, scendi andando al **63**.

**79**

Vuoi continuare l'ispezione?

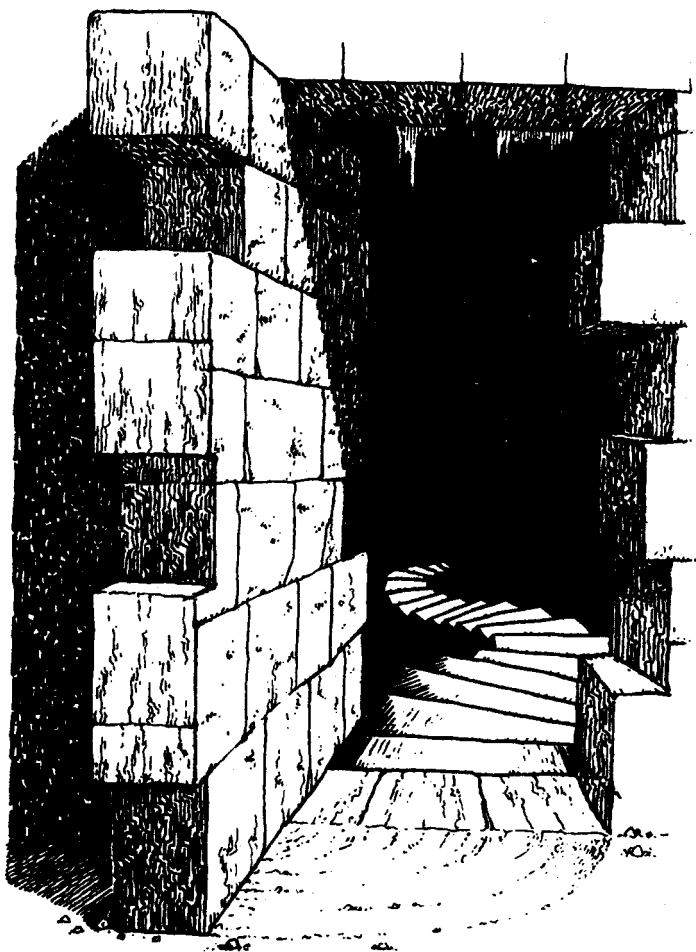
Se sì, vai al **69**.
Se invece ne hai avuto abbastanza di questa fossa arrampicati fuori, e vai al **45**.

**80**

Che macello! Zampe dappertutto, però almeno hai ucciso il ragno, che è sicuramente meglio del contrario.

Se vuoi ispezionare di nuovo questa fossa, vai al **73**.
Se preferisci arrampicarti fuori, vai al **45**.

**81**

«Più di dieci versi!» squittisce il demone deliziato. «Che sublime lavoro! Che forza poetica! Che portentosa creatività! Merita un altro premio!»
E dalla tasca dei pantaloni estrae un'anatrina di legno, dipinta vistosamente di giallo, rosso e marrone. Ha

*Dei gradini di pietra scendono verso una totale oscurità*

tutta l'aria di aver avuto delle rotelle, un tempo, che poi sono andate evidentemente rotte.
«Questa» dice il demone, «è la cosa più preziosa che possiedo, e adesso è tua. Tienila, è un'anatra magica».
«Magica?» ripeti meravigliato, riuscendo finalmente a proferire parola. «Che cosa fa?»
«Non lo so» confessa il demone. «E non lo devi sapere nemmeno tu, per ora. Ma se dovessi trovarti in grande pericolo, a causa di qualche nefasta magia, basterà che tu gridi:

*Anatra magica,*
*Se il tuo aiuto otterrò,*
*Paura non avrò!*

Poi andrai subito al **119**, dove scoprirai in che cosa consiste la magia dell'anatra. Ma non andare al **119** senza averne realmente bisogno, perché questo farebbe sparire i suoi poteri magici. Inoltre l'anatra può essere invocata soltanto una volta». Il demone sbadiglia: «Ora, mio piccolo amico, anche se è stato un grande piacere conoscerti, sono stanco. Se vuoi scusarmi, tornerò alla mia bara a riposare un po', in attesa del prossimo ospite». Ciò dicendo, si butta negligentemente sulle spalle l'ampia mantella nera, ti gratifica di uno smagliante sorriso, salta nella bara e chiude il coperchio. E non riesci più a convincerlo ad aprirla di nuovo.

Siccome sembra che non ci sia più molto da fare qui, torna al **62** per scoprire cosa c'è nel tempio.

## 82

SCRASH!

Con un rumore tremendo la porta si sfonda, però hai perso 1 PUNTO DI VITA perché ti sei fatto male al piede. Inoltre hai messo in allarme due guardie - omaccioni armati di spada ed armatura di cuoio - ed ora sono loro ad avere la prima mossa.

Vai all'**86**.

**83**

Il rotolo di pergamena contiene un incantesimo di telecinesi! Non ce ne sono molti così, Pip. Si tratta di un tipo di incantesimo che potrebbe esserti utile nei casi di estrema emergenza. Se lo usi ti ritroverai di colpo al temuto paragrafo **14.** Solo che questa volta sarai vivo e in buona salute, con tutto il bottino e i tesori intatti. Basterà che tu rifaccia i tuoi passi molto attentamente, cercando di evitare proprio quella situazione di grande pericolo che ti ha costretto a usare l'incantesimo.
Puoi usarlo solo una volta, ma se dovesse rimanere inutilizzato fino alla fine dell'avventura potrai portartelo dietro per le avventure successive. Metti la pergamena nello zaino con gran cura. Siccome non ci sono vie d'uscita da questa stanza, torna al **75** e rivedi le tue scelte.

**84**

BOOM!

Vai al **14**.

**85**

Fumo, odori, sono le cucine. Cuochi e inservienti corrono di qua e di là facendo un gran trambusto, senza in realtà combinare gran che. Per fortuna sono tutti così indaffarati nel darsi da fare che nessuno si accor-

ge che hai aperto la porta. Non ha molto senso entrare qui. Tornatene tranquillo sui tuoi passi fino al **107**, e rivedi le tue scelte.

## 86 ** C (a testa)

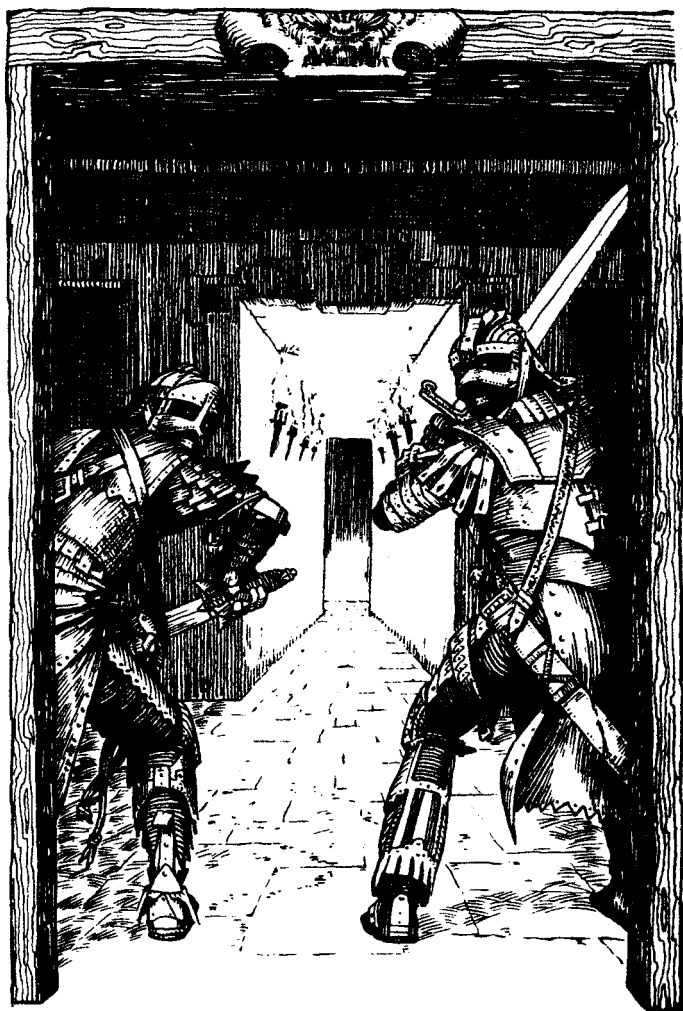
Sei nel bel mezzo di un combattimento, che tu lo voglia o no. Ciascuna guardia ha 15 PUNTI DI VITA. Con le spade ti infliggono (sempre che ti colpiscano) 2 punti di danno supplementari e le loro armature riducono di 2 punti i danni che tu infliggi loro.
Ricordati a chi tocca la prima mossa. Quando tiri i dadi per decidere l'esito di questo combattimento, stai attento, nella sequenza, a mettere le guardie una dopo l'altra. Ed ora, via con i dadi!

Se le guardie ti uccidono, vai al **14**.
Se tu uccidi le guardie, vai al **107**.

## 87

«Molto gentile» mormora con modestia il demone, ovviamente molto contento, anche se sembra un po' perplesso nel sentire i nomi che hai fatto: «Veramente molto gentile». Incomincia a camminare su e giù nella cripta molto teatralmente, alla maniera di un attore shakespeariano, declamando i seguenti versucci senza alcun valore:

*Oh che gioia è per me*
*Veramente che*
*Qualcuno mi apprezzi se*
*Così palesemente ha*
*Riguardo per me!*

Poi sorride: «È stata solo una cosina estemporanea per commemorare l'occasione. Ma ora pensiamo alle

*Hai messo in allarme due guardie*

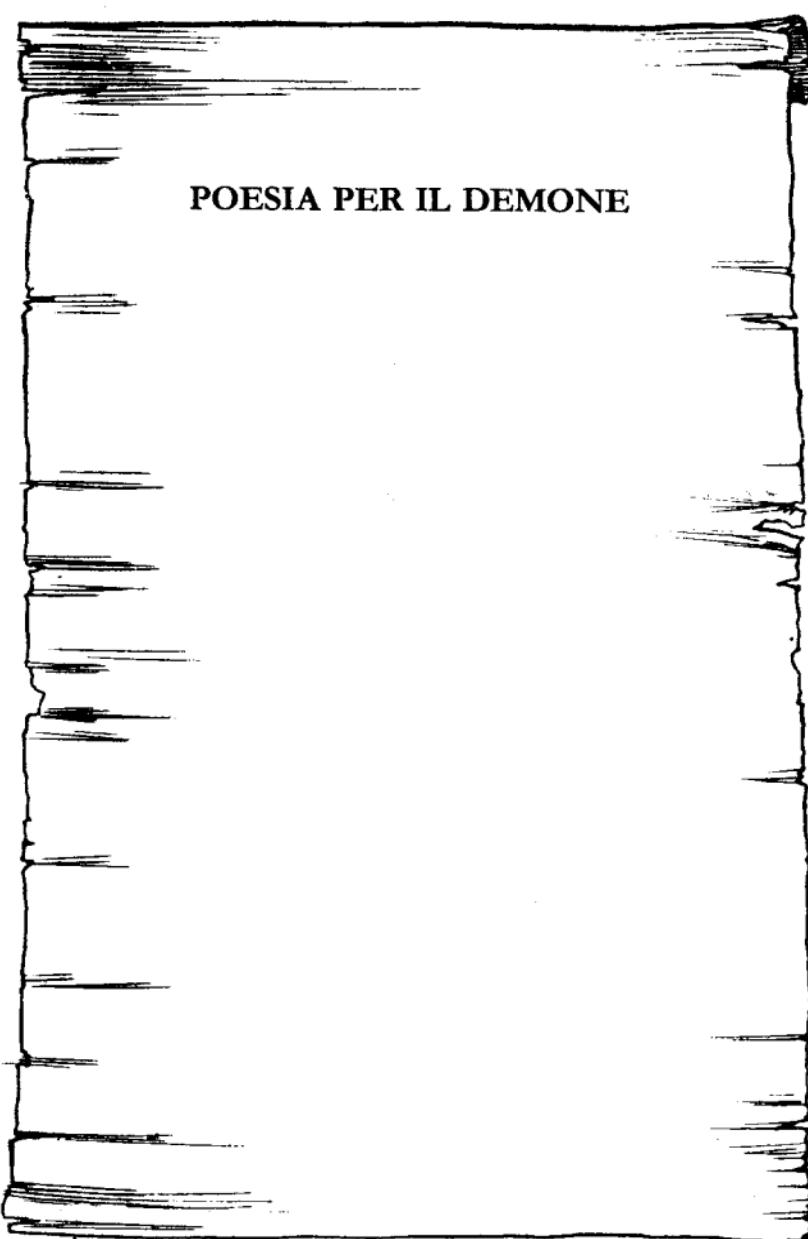
cose serie, dal momento che è tanto difficile incontrare qualcuno dalle facoltà critiche sufficientemente acute da apprezzare il mio genio. Poiché sei stato così gentile da ascoltare i miei versi, ti ricambierò la gentilezza». Così dicendo tira fuori dalla tasca del frac un foglio di pergamena e una piuma molto singolare. (Guardandola meglio, quest'ultima si rivela per una penna stilografica.)
«Ecco, prendi» dice, «e componi subito un'ode, una ballata, un sonetto, dei versi satirici o qualcosa del genere per la nostra reciproca edificazione e godimento. Fallo il più lungo possibile, ma accertati che ogni secondo verso faccia rima con quello precedente, in questo modo:

*Adesso me ne andrò*
*A mungere per un po'*
*E ti voglio far sapere*
*Che presto potrai bere*
*Di latte dei bei sorsi*
*Senza aver dei rimorsi.*

e così avanti, più che puoi».
Questo demone è evidentemente suonato, però è anche gradevole. Meglio assecondarlo e comporre una poesia come vuole. Chissà che da una piccola cortesia non venga fuori qualcosa di buono, visto che siamo nell'epoca della cavalleria.

Usa la pagina vuota qui a lato per scrivere la tua poesia, poi vai al **112**.

## 88

Il rotolo di pergamena contiene un incantesimo taumaturgico!

# POESIA PER IL DEMONE

Che bella trovata! La prossima volta che sarai a corto di PUNTI DI VITA, basterà che tu legga la pergamena e ti torneranno tutte le forze, cioè tutti i PUNTI DI VITA che avevi all'inizio dell'avventura. (Ma ricordati che l'incantesimo funzionerà solo una volta, perciò stai ben attento ad usarlo solo quando ne avrai realmente bisogno.)
Siccome non ci sono vie d'uscita da questa stanza, torna al **75** e rivedi le tue scelte.

### 89 ** C (a testa)

Caspita! È l'alloggio delle guardie! Pieno zeppo di un centinaio di enormi omoni pelosi. Se ne stanno seduti qua e là, giocando a dadi, bevendo birra e affilando le spade. Che brutta gente. Non avresti alcuna speranza di sopravvivere combattendo con questi bei tipi. Meglio che controlli se si sono accorti di te.
Gioca i dadi.

Se esce un 7 o un numero più alto, vai al **145**.
Se esce un numero inferiore a 7, vai al **140**.

### 90 *** C

O.K., l'hai voluto tu. Il tuo misterioso assalitore possiede 40 PUNTI DI VITA (mi dispiace per te). Egli/ella/esso/essa può anche vedere al buio: riuscirà a colpirti facendo 6 o più ai dadi e ti infliggerà 5 punti di danno supplementari.

Se questa volta finisci spacciato, il che mi sembra altamente probabile, vai al **14**.
Se per qualche miracolo riesci a vincere e a uccidere l'avversario, vai al **110**.

# NELLA TANA SEGRETA DEL MAGO ANSALOM

**91**

Una porta segreta!

Che incredibile astuzia, metterla proprio qui. Un avventuriero potrebbe girare per un sacco di tempo in lungo e in largo, senza che gli venisse in mente di cercare una porta segreta quaggiù. Ma guarda un po'. Vale sempre la pena di andare a vedere cosa c'è dietro ad una porta segreta, caro Pip. L'unico problema è questo: riuscirai ad aprirla? Non è sempre facile farlo. Tira subito i dadi!

Se esce un 6 o un numero inferiore, vai al **94**.
Se esce un numero superiore a 6, vai al **118**.

**92**

Certo che sei un ottimista! Tira i dadi.

Se esce un numero da 1 a 9, vai al **115**.
Se esce 10, 11 o 12, vai al **120**.

## 93

Il rotolo di pergamena contiene un incantesimo di ipnotismo!
Se decidi di usare questo incantesimo contro un avversario devi prima accertarti che funzioni, tirando due dadi. Se esce un 5 o un numero superiore, vuol dire che fa effetto. Se esce un numero inferiore a 5, vuol dire che non fa effetto per niente. Questo incantesimo farà cadere in trance l'avversario, quindi potrai tranquillamente ignorarlo/la. Ricordati che si può usarlo soltanto una volta; ma se resterà inutilizzato in questa avventura, portatelo dietro per le prossime.

Siccome non ci sono vie d'uscita da questa stanza, torna al **75** e rivedi le tue scelte.

## 94

Non si apre, Pip. Bloccato, niente da fare. Comunque sei di razza robusta: prova a sfondarla con un calcio, andando all'**82**.

## 95

Con E.J. in pugno, ti lanci nel corridoio come un tornado.
«In guardia, uomini del malefico Ansalom!» gridi.
Parole coraggiose, ma ti pare che servano a qualcosa?
La prima mossa tocca a te grazie all'elemento sorpresa: poi saranno i vecchi dadi a decidere l'esito del combattimento.
Le guardie hanno 15 PUNTI DI VITA ciascuna. Con le spade ti infliggono 2 punti di danno supplementari (sempre che ti colpiscano), e le loro armature riducono di 2 punti i danni che tu infliggi loro.

Se le guardie ti uccidono, vai al **14.**
Se tu uccidi le guardie, hai la possibilità di scegliere fra:

1. Entrare nella stanza dove erano di guardia, andando al **138.**
2. Ritornare indietro lungo il corridoio e continuare verso est, andando al **130.**
3. Ritornare indietro lungo il corridoio e continuare verso nord, andando al **149.**
4. Ritornare a uno dei paragrafi precedenti e percorrere una delle vie che avevi tralasciato di scegliere.

## 96

Il corridoio prosegue verso est per circa 25 metri fino ad incontrare una specie di incrocio. Un'occhiata verso sud ti indica che due guardie sono di sentinella davanti ad una porta.
(Per fortuna non ti hanno visto, ma ti vedranno sicuramente se tenterai di attraversare l'incrocio oppure se ti dirigerai verso nord.)
Il corridoio che va a nord finisce davanti a una solida porta di legno dopo circa 15 metri. Verso est il corridoio continua per 10 metri fino a dei gradini che vanno verso il basso; ma per scegliere questa via, dovrai attraversare il corridoio nord-sud.

Da tutte le indicazioni non ti resta altra via che combattere le guardie, a meno che tu non voglia tornare a uno dei paragrafi precedenti. Vai al **95.**

## 97

Ha funzionato, per Giove! (Come dicevano i Romani.)
Le tenebre sono sparite, e la torcia, che se ben ricordi

era ancora accesa pur non riuscendo a illuminare nulla, ora ti rivela una stanza dalle pareti di pietra che misura 10 per 10. Finalmente riesci a scorgere il tuo avversario misterioso nella figura di uno gnomo irlandese che ti sta ancora mordendo furiosamente la caviglia.

Se decidi di combattere lo gnomo, vai al **90.**
Se invece preferisci cercare di fare amicizia con lui subito, vai al **92.**
Se vuoi fare amicizia con lo gnomo irlandese promettendogli di offrirgli da bere, vai al **120.**

## 98

Il rotolo di pergamena contiene un antidoto magico!
Se sei stato così sciocchino da avvelenarti nel corso di questa avventura (o anche in qualche avventura successiva), e se hai con te questa pergamena, potrai usarla per guarire anche se i dadi dicono che il veleno ti ha ucciso. Ricordati però che l'antidoto magico funziona una volta sola.
Siccome non ci sono vie d'uscita da questa stanza, torna al **75,** e rivedi le tue scelte.

## 99 *** C

Guai in vista! Mentre stavi cercando la porta segreta, una guardia ti è venuta alle spalle di soppiatto. Date le circostanze, la prima mossa tocca a lui.
La guardia possiede 20 PUNTI DI VITA, l'armatura di cuoio diminuisce i suoi danni di 2 punti e la spada che porta aumenta di 2 punti i danni che ti infligge. Ma la cosa più grave è che questa guardia è un ottimo

spadaccino, e perciò gli basta tirare un 3 o un numero superiore per colpirti!

Se la guardia ti uccide, vai al **14.**
Se sei tu a uccidere la guardia, vai al **150.**

## 100

È una caverna molto singolare. Sarà la forma dell'imboccatura, che da certe angolature fa pensare a un teschio con la bocca spalancata, ma forse è solo un'impressione. Tuttavia nell'entrare sei molto guardingo, e perfino E.J. ha smesso di brontolare.
Una volta dentro, l'imboccatura si restringe bruscamente fino a diventare poco più di una fessura intagliata nello scoglio. Per passare devi addirittura metterti di lato e appiattirti contro la parete, pregando che in questo momento non capiti qualche brutto guaio.
Ma non succede niente e ben presto sbuchi in quella che la luce della torcia ti rivela essere una piccola caverna, perfettamente asciutta. È vuota, tranne che per un paletto con le indicazioni stradali.
*Indicazioni stradali?* Sì, sì sono proprio delle indicazioni stradali, di quelle che servono per i turisti. A pensarci bene non è neanche più strano di tante altre cose che hai incontrato nel Castello di Tenebra.
I cartelli che puntano verso nord, sud e ovest portano tutti la stessa scritta:

NESSUNA PARTE

Quello che punta verso est porta l'indicazione:

ALLA CRIPTA DEL DEMONE
(*Antico Monumento*)

*La porta ha una targa di ottone ben lucidato*

A meno di 3 metri dal paletto si trova, nel muro est della caverna, una bella porta di legno con una targa di ottone ben lucidato su cui sta scritto:

CRIPTA DEL DEMONE
*(Si prega di bussare)*

Nella caverna non ci sono altre vie d'ingresso né di uscita.

Se non hai ancora esplorato il tempio e pensi che sia giunto il momento di farlo, vai al **62.**
Se invece preferisci rischiare la pelle per entrare nella cripta del demone, vai al **101.**

## 101

La porta non è chiusa a chiave e si apre con uno stridio, non appena la tocchi. Ti ritrovi in una stanza, 12 metri per 12, con il pavimento di lucido marmo nero e le pareti drappeggiate di velluto nero.
Esattamente al centro della stanza puoi vedere una pedana rialzata su cui è posta un'enorme bara di ebano. La luce della tua torcia vacilla paurosamente, anche se qui non si muove un alito, proiettando tutto intorno delle ombre bizzarre. Il luogo è freddo, silenzioso e molto, molto solenne. Mentre cammini, con una certa riluttanza, verso la bara, senti solo l'eco dei tuoi passi.
Su uno dei lati del sarcofago si vede un'imponente targa d'argento che porta incisa la seguente iscrizione a lettere molto piccole:

*Salve coraggioso guerriero,*
*Ardito avventuriero,*
*Alla cripta del demone sei giunto alfine*

*Costruita nell'antica epoca sublime.*
*È un demone costui molto poetico*
*Assai più bravo di Ansalom malefico:*
*Se il demone poetico svegliar tu vuoi,*
*Che dorme nella bara accanto ai suoi,*
*All'arcano sul coperchio della bara posto*
*Ti convien trovare la risposta tosto.*
*Indi la sua poesia lodar dovrai,*
*Anche se mentir non amerai,*
*E il demone ti aiuterà a proseguire:*
*Altrimenti non puoi che morire.*

Quando finalmente ti riprendi dalla bruttezza di questi orribili versi, sali sulla pedana per esaminare l'arcano sul coperchio della bara. (Questa volta a lettere di grandezza media.)
L'iscrizione dice:

*Per aprire bara e incontrare demone poetico di fama mondiale, seguire le istruzioni per l'uso. Pregasi farlo con molta cautela, altrimenti bara scoppierà, distruggendo il Castello di Tenebra del mago Ansalom, il regno di Avalon, l'intero mondo, l'universo, e, con tutta probabilità, te.*

*Istruzioni per l'uso.*
*Se la parola "se" è la seconda parola in questa frase, bussa due volte. Altrimenti bussa tre volte, a meno che gli uccelli sappiano volare, nel qual caso bussa una volta sola, ma non quelli di voi che conoscono Merlino, che dovrebbero invece bussare quattro volte, a meno che la parola "se" non sia stata la terza parola nella prima frase di queste istruzioni, nel qual caso dovresti bussare una volta soltanto.*

*Hai cinque secondi per bussare prima che la bara scoppi.*

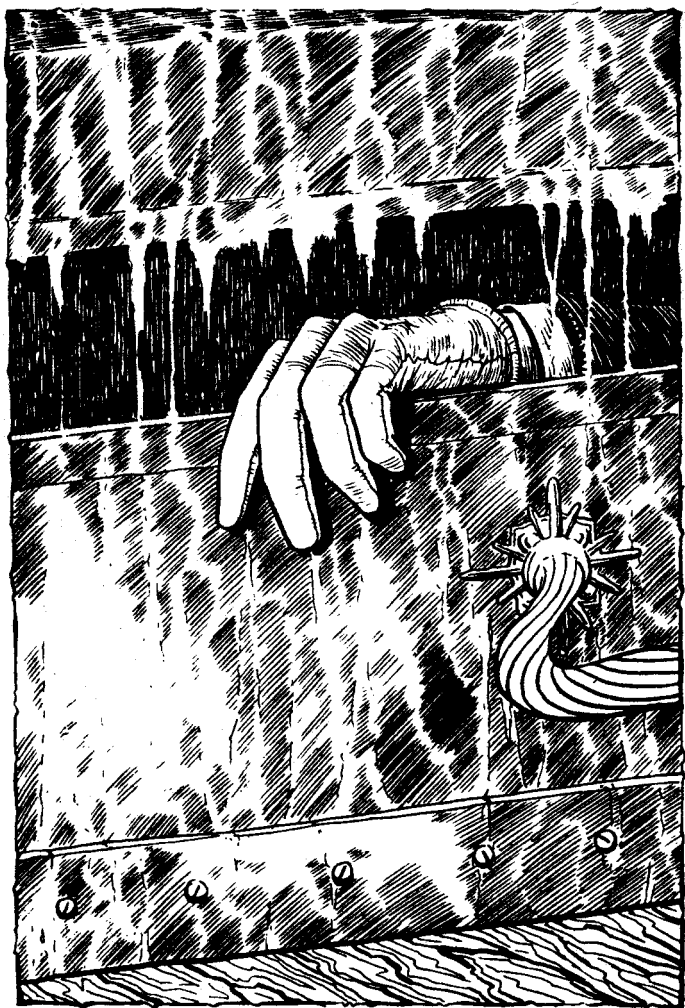
Se hai bussato una volta, vai all'**84.**
Se hai bussato due volte, vai al **104.**
Se hai bussato tre volte, vai al **109.**
Se hai bussato quattro volte, vai al **102.**

## 102

Indietreggi di colpo, appena il coperchio della bara incomincia ad aprirsi lentamente. Ne esce una mano guantata di bianco che si aggrappa al lato del sarcofago. Quasi paralizzato dalla paura vedi il demone stesso alzarsi pian piano dalle imbottiture di seta e di velluto della bara.
Il demone è alto, magro e bianco in volto. Indossa (e la cosa è piuttosto singolare per i tempi di re Artù) una lunga mantella nera da teatro, sopra un frac. Completa l'abbigliamento un papillon bianco. I suoi occhi appaiono enormi e scurissimi. Due dei denti superiori vanno a coprire il labbro inferiore a mo' di zanne. Con estrema lentezza comincia a girare i suoi occhi scuri ed enormi verso di te...

Non esitare, Pip, corri al **111.**

## 103

La coppa contiene una bevanda trasparente e fresca di color verde mare, e dal gusto tra il ribes e il miele. Mentre bevi, avverti una sensazione di grande benessere che ti pervade tutto il corpo.
Se attualmente il totale dei tuoi PUNTI DI VITA è sotto il punteggio iniziale, recuperi di colpo tutte le tue forze.

*Una mano guantata esce dalla bara*

Inoltre la bevanda ti fornisce una riserva supplementare di ulteriori 25 PUNTI DI VITA. Ciò significa che i punti di danno futuri verranno detratti *prima* da questa riserva e poi, soltanto quando questa sarà esaurita, dai tuoi PUNTI DI VITA reali. Ricordati però che una volta finiti, saranno finiti per sempre.
La Donna del Lago ti sorride: «Ti senti meglio ora?» Fai un cenno di assenso con la testa e le restituisci il sorriso. «Bene» dice la dama «ho ancora in serbo un regalino per te . . .»
Quindi prende dall'altare la gemma scintillante e la mette sul palmo teso della tua mano.
«Questa» dice, «è una gemma della fortuna. Una gemma magica che ha effetto soltanto in mano a persone dal cuore coraggioso, buono, leale, onesto e fedele. Per tutto il tempo che sarà tua - cioè finché non verrai ucciso - potrai addizionare o sottrarre 3 punti a tutte le giocate di dadi che farai per te». Ciò significa che durante un combattimento potrai aggiungere 3 punti al numero che esce dai dadi, in modo da riuscire a colpire; oppure potrai aumentare di 3 punti i danni inflitti all'avversario. Infatti, in tutte le circostanze che richiedono la giocata dei dadi, da ora in poi potrai aggiungere o sottrarre 3 punti dal totale per arrivare al risultato che vuoi.
«E c'è di più» dice la dama, traendo un profondo sospiro, «se riesci a sopravvivere (cioè a non venire più ucciso d'ora in poi) fino alla fine dell'avventura, con la gemma ancora intatta, quando lascerai il Castello di Tenebra potrai portartela dietro nelle avventure successive».
«Grazie, signora» rispondi con profonda gratitudine, e con tutte le cautele riponi la gemma nello zaino. Nello

stesso momento la Signora in Bianco e il tempio svaniscono lentamente davanti ai tuoi occhi spalancati, lasciandoti solo al **75**. Poi riapri lo zaino freneticamente: sì, la gemma della fortuna è ancora lì! Fantastico!

Ed ora sei al **75**, però *RICORDATI BENE* che non potrai *MAI PIÙ* ritrovare la porta segreta che conduce al lago, qualunque cosa sia scritta nel paragrafo in cui ti trovi, né durante questa avventura né durante un'altra eventuale (se dovessi finire al **14**). Ricordatelo bene, Pip. Se cercherai di ritornare dalla Donna del Lago, l'incantesimo si spezzerà.

## 104

BOOM!

Vai al **14**.

## 105

30 metri più in là il corridoio finisce davanti a una porta. A metà di questo stesso corridoio si trova un'altra porta nel muro nord.

Se decidi di tentare con la porta nel muro nord, vai all'**89**.
Se preferisci proseguire e tentare con la porta in fondo al corridoio, vai all'**85**.

## 106

Il rotolo di pergamena contiene un incantesimo di morte!
Attento a questo incantesimo, Pip, è utile ma a doppio taglio. Se ti trovi in una situazione disperata, e lo

usi, ucciderà di colpo un solo avversario, per quanto forte e ben protetto possa essere.
Il guaio è che sussiste una piccola probabilità che l'incantesimo si ritorca su di te *uccidendoti.* Se ad un certo punto decidi di utilizzarlo, tira di dadi. Se esce un doppio 6, un doppio 1 o un doppio 3, l'incantesimo ti ucciderà (e finirai al **14**). Basta che esca un qualsiasi altro numero e l'avversario sarà morto. Ricordati che si può usarlo soltanto una volta; ma se resta inutilizzato in questa avventura, portatelo dietro per le prossime.
Siccome non ci sono vie d'uscita da questa stanza, torna al **75** e rivedi le tue scelte.

## 107

Ora che hai un po' di tempo per guardarti intorno, scopri di essere in una piccola anticamera con un unico corridoio ben illuminato che prosegue verso nord. Tutta l'atmosfera di questo luogo è molto diversa dagli altri che hai già visto nel Castello di Tenebra: sembra essere abitato. Se ti metti in ascolto attentamente, riuscirai persino a sentire qualche rumore lontano. È

meglio che tu ti muova con una certa cautela, e che tenga gli occhi ben aperti.
Avanzi furtivamente lungo il corridoio per 15 metri, fino ad incontrare un incrocio a T da cui si diparte un secondo corridoio in direzione ovest-est. Una rapida occhiata a sinistra e a destra ti rivela che il corridoio per il momento è vuoto, anche se hai la sensazione che potrebbe capitare qualcuno da un istante all'altro.

Se decidi di andare verso ovest, vai al **105.**
Se preferisci andare a est, vai al **96.**
Se vuoi rischiare e metterti a cercare un'altra porta segreta (non si sa mai come gira la fortuna!), vai al **99.**

**108**

Tempio e Signora svaniscono all'istante.

Vai al **75** e *RICORDATI BENE* che non potrai *MAI PIÙ* ritrovare la porta segreta che conduce al lago, qualunque cosa sia scritta nel paragrafo in cui ti trovi, e qualunque cosa tu abbia fatto per arrivarci.

**109**

BOOM!

Vai al **14.**

**110**

Ora la tua torcia funziona, e illumina l'intera stanza come se le tenebre magiche si fossero disperse in un lampo. E... che brutta cosa! Scorgi disteso a terra il

corpo minuscolo di uno gnomo irlandese, l'essere che hai appena ucciso. Povero piccolo gnomo. Pazienza, dopo tutto ti stava distruggendo la caviglia, e ti ha fatto un bel po' di danni durante il combattimento, il povero gnomo!

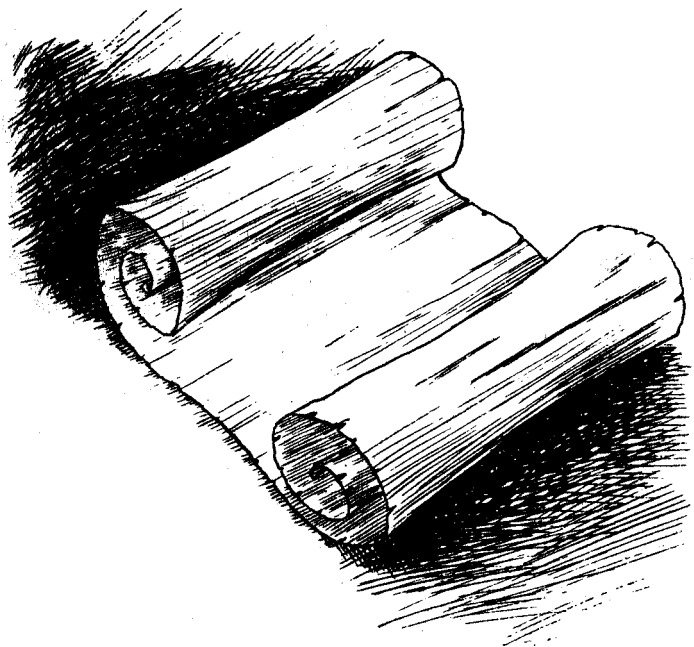
Siccome non ci sono vie d'uscita da questa stanza, torna al **75** e decidi cosa fare.

## 111

«Salve carissimo» dice il demone. «Che piacere trovare finalmente un ospite intelligente. La maggior parte si autodistruggono saltando in aria come petardi. Molto penoso. Dunque, cosa posso fare per te?»
Siccome neanche tu sai che cosa può fare per te, rimani muto a fissarlo mentre si alza dalla bara fra stiracchiamenti e sbadigli.
«Allora, non sai cosa desideri da me?» chiede il demone con aria gentile. «È sempre la stessa storia, anche con i più intelligenti. A proposito, ti è piaciuta la mia poesia? Li ho scritti io i versi della targa».

Ti metti dunque a lodare la sua poesia, paragonandolo a Milton, Leopardi, Shakespeare e Gianni Rodari (anche se ai tempi di re Artù non ne avrà mai sentito parlare)?
Se lo fai, vai all'**87**.
Se preferisci dirgli la verità, vai al **117**.

## 112

«Che capolavoro! Che delizia!» esclama il demone, come gli porgi la poesia finita. «Per questa, avrai un ricco dono».

*Il rotolo di pergamena non contiene niente*

E per ogni verso della tua poesia ti regala un Pezzo d'Oro! Non stiamo male con i Pezzi d'Oro, eh Pip? Quanti ne hai in tutto? Non dimenticare di tenerne il conto.
«Dunque» dice il demone «visto che con la matematica non ci so fare, devi dirmi se ci sono più di 10 versi nella tua poesia».

Se ci sono più di 10 versi nella tua poesia (l'hai scritta veramente?), vai all'**81.**
Se invece ce ne sono 10 o meno, vai al **116.**

## 113

Il rotolo di pergamena non contiene niente. Che fregatura! Pazienza, almeno hai l'oro.

Siccome non ci sono vie d'uscita da questa stanza, torna al **75** e rivedi le tue scelte.

## 114

Come, come? Ancora oro? Già, proprio così. Cinquanta Pezzi d'Oro e una moneta di rame. Che colpo di fortuna!
Ma c'è di più! Sul fondo del sacchetto c'è un rotolo di pergamena, che ha un'aria familiare.
Assomiglia ai rotoli di pergamena che erano sparsi nel castello di legno di Merlino: sono quelli che usa per scrivere gli incantesimi. Via con i dadi, per scoprire cosa contiene la pergamena.

Se esce 1 o 2, vai al **113.**
Se esce 3 o 4, vai all'**88.**
Se esce 5 o 6, vai all'**83.**
Se esce 7 o 8, vai al **106.**

*continua*

Se esce 9 o 10, vai al **93.**
Se esce 11 o 12, vai al **98.**

### 115

Non è fra i tuoi tiri migliori, Pip. La stanza è ancora immersa nelle tenebre e ti stanno ancora rovinando la caviglia.

Se a questo punto decidi di combattere, vai al **90.**
Se pensi che valga la pena di riprovare a fare amicizia, togli 4 PUNTI DI VITA dal tuo totale attuale e vai al **92.**

### 116

«Eh sì, le opere brevi sono spesso le migliori» sospira il demone, ma qualcosa nel suo tono ti fa pensare che forse lo hai un po' deluso. Poi si stiracchia e sbadiglia: «Ed ora, mio giovane amico, sebbene sia stato un grande piacere parlare con un compagno poeta, devo proprio riposare. Spendi saggiamente il tuo oro in qualche fantastica frivolezza».
Ciò dicendo, si butta negligentemente sulle spalle l'ampia mantella nera da teatro, ti gratifica di uno smagliante sorriso, salta nella bara e chiude il coperchio. E non riesci più a convincerlo ad aprirla di nuovo.

Siccome qui non c'è più molto da fare, vai al **62** per scoprire cosa c'è nel tempio.

### 117

Il demone ti azzanna. Vai al **14.**

## 118

Hai proprio un talento speciale per le porte, caro Pip. Si è aperta senza il minimo rumore, e ti è andata bene: dall'altra parte ci sono due guardie, due omoni cattivi con l'armatura di pelle e le spade.

Siccome hai aperto la porta senza far rumore la prima mossa contro ciascuno di loro tocca a te, grazie all'elemento sorpresa. Vai all'**86.**

## 119

Questo è il segreto dell'anatra magica.
Una volta, e una volta soltanto per ogni avventura, potrai chiamarla in aiuto. Quando lo farai, come hai evidentemente fatto adesso, l'anatra *CANCELLERÀ* immediatamente l'effetto di qualsiasi magia in atto vicino a te. In questo modo, per esempio, ciò che è invisibile diventerà visibile, le Palle di Fuoco si spegneranno prive di potere, e qualsiasi danno di tipo magico, (ricordati, soltanto di tipo magico) inflitto alla tua persona in quel momento verrà immediatamente annullato. In breve, se si tratta di magia, l'anatra magica ti permetterà di proseguire sano e salvo fino al paragrafo successivo.
C'è ancora una buona notizia. Sebbene tu possa usarla una volta sola per ogni avventura, potrai (a meno che tu non venga ucciso, e in tal modo la perdi) portartela dietro nelle prossime avventure.

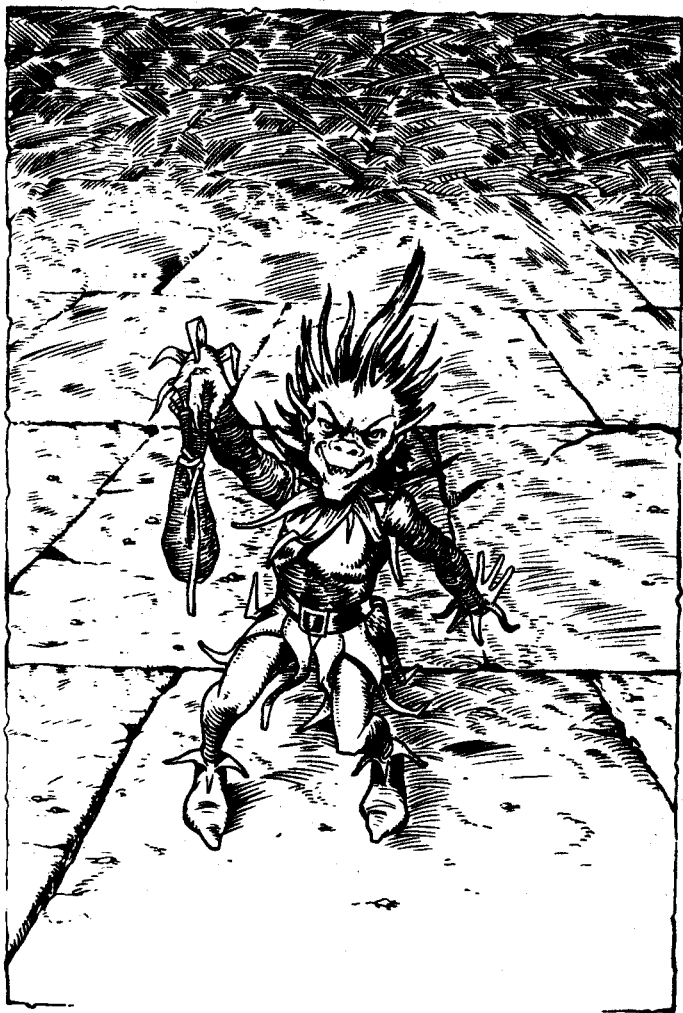
EHI! PIP, NON C'È TRACCIA DEL MAGO ANSALOM DA NESSUNA PARTE. NON SAI PIÙ DOVE ANDARE?

MEGLIO TORNARE INDIETRO
NEI PARAGRAFI PRECEDENTI PER
VEDERE SE TI È SFUGGITO QUALCOSA.

ANSALOM DEVE PUR ESSERE *DA QUALCHE PARTE!*

## 120

Le tenebre scompaiono e la tua torcia illumina all'istante una stanzetta. Disteso per terra scorgi uno gnomo irlandese (lo riconosci perché è vestito di verde) che sta lentamente estraendo i denti dalla tua caviglia!
«Certo è» dice lo gnomo con uno spiccato accento irlandese (non ti aspettavi mica che parlasse napoletano?), «che son tanto dispiaciuto di aver morso la tua povera caviglia, ma immaginati che pensavo che potevi essere un mostro, o quella brutta bestia di Ansalom, e così mi sono buttato a morsicare. Ma ho capito dal buon gusto del tuo sangue che sei un tipo a posto. Perciò lasciami riparare il danno». Così dicendo ti porge un sacchetto di cuoio e poi scompare alla maniera degli gnomi irlandesi.

Vai al **114** per scoprire cosa c'è dentro.

*Lo gnomo irlandese ti sta porgendo un sacchetto*

## 121

Ti metti a correre come se il diavolo in persona ti stesse alle calcagna (e se non è proprio lui, un demone invisibile è la cosa che gli somiglia di più).
SCRASH! è il rumore che fai andando a sbattere sul bordo del cerchio, caro Pip. Sembra proprio che, mentre è stato facile entrare, uscire dal cerchio presenti qualche complicazione. Freneticamente tasti tutt'intorno, e ti accorgi che si tratta di un muro invisibile. Non c'è modo di uscire dal cerchio e il demone sta incalzando.

Torna al **144** e combatti meglio che puoi.

## 122 **** C

Stai camminando in punta di piedi nel bel mezzo della stanza, quando senti una voce morbida e sinuosa che ti sussurra in un orecchio: «Non ha bisogno di guardie lui, ci sono io . . .»
Ti blocchi di colpo, e ti giri. Ti si parano davanti gli occhi gelidi e le zanne sorridenti di un . . .

VAMPIRO!

Hai ancora quell'aglio per caso?

Se hai ancora quell'aglio (e non barare: se l'hai mangiato, non c'è più), vai al **132.**
Altrimenti vai al **147.**

## 123

No, qui non c'è niente di interessante. E nemmeno vie d'uscita.

Torna al **95** prima di decidere la tua prossima mossa.

*Il vampiro è assetato di sangue*

## 124

Piano piano, con estrema cautela, scendi ad uno ad uno i gradini. La guardia è sempre addormentata. Ora stendi la mano con delicatezza per prendere la chiave: tira i dadi per vedere se ce la fai.

Da 2 a 6, vai al **142.**
Da 7 a 12, vai al **126.**

## 125

Sì, è proprio una segreta, e per di più è una camera di tortura. Guarda quelle catene sul muro. E là, quella grande cassa a forma di bara munita di chiodi all'interno del coperchio. E la ruota per slogare gambe e braccia. E i ferri ardenti nei bracieri a carbone.
Il mago Ansalom qua dentro potrebbe fare un vero macello. Per fortuna non c'è nessuno da torturare. È ovvio che la guardia si fosse addormentata, non c'è un gran da fare con la segreta vuota.
Non ci sono altre uscite da qui.

È meglio tornare al **95,** e rivedere le tue scelte.

## 126

Bravo! È stata una bella mossa: adesso hai la chiave e la guardia sta ancora russando rumorosamente. Usala per aprire silenziosamente la porta della segreta, e vai al **125.**

## 127 **** C (solo i mastini)

Come ti avvicini, succede una cosa strana: la porta nord si apre da sola!

*La micidiale cassa munita di chiodi*

Entri e ti ritrovi nella sala del trono, rivestita di granito con delle colonne nere, anch'esse di granito.
Ogni seconda colonna c'è una candela nera accesa, di due metri, che emana un odore intenso e dolciastro di incenso. Alle pareti pendono dei pesanti drappeggi di vellùto color rosso cupo.
In fondo alla fila di colonne e di candele si trova un soppalco su cui giganteggia un trono scolpito nel granito. Dai piedi del trono ti stanno fissando con aria feroce e cattiva due dei più grandi mastini che tu abbia mai visto. E sul trono sta seduta una figura alta, dalla barba nera e dai capelli neri, vestita di una lunga e pesante veste anch'essa nera e svolazzante. L'atmosfera è gravida di minacciosa tensione, come se incombesse un'oscura nuvola temporalesca.
«Benvenuto, tappetto» tuona la figura dal trono. «Sembra che tu mi stia cercando».
È lui! È lui! *Ti trovi faccia a faccia con il mago Ansalom in persona!!!*
Che lotta dura ti aspetta! (*Lo combatterai,* vero Pip? Altrimenti tutta l'avventura non avrebbe avuto senso, eh?)

Prima le buone notizie. Il mago Ansalom non muoverà un dito contro di te prima che tu abbia sconfitto i suoi mastini neri. Ed ora le cattive notizie. Ciascun mastino possiede 25 PUNTI DI VITA, e ogni volta che ti darà un morso ti infliggerà 4 punti di danno supplementari. Ed ora via con i dadi!

Se i mastini ti uccidono, vai al **14.**
Se tu uccidi i mastini, tira un profondo respiro e apprestati ad usare tutte le Pozioni Magiche e i Balsami che possiedi: vai al **137.**

*Il malefico mago Ansalom*

## 128

Tira i dadi per vedere se le tue ricerche hanno dato qualche frutto.

Se esce da 2 a 6, vai al **123.**
Se esce da 7 a 9, vai al **148.**
Se esce da 10 a 12, vai al **133.**

## 129

Bravo Pip! Questo sì che era un combattimento, e che avversario!
Morendo, il demone non è più invisibile, e puoi scorgere man mano tutte le sue orrende caratteristiche, dalle scaglie scivolose di drago alle corna, alla coda e alle zanne, proprio come ti eri immaginato che poteva essere. E in più è anche enorme. Ma adesso è morto: decisamente morto. Ed ora ti sarà facile uscire dal cerchio magico.

Vai al **128,** e mettiti a cercare un po' in giro.

## 130

Stai percorrendo in silenzio il corridoio verso est, che sembra essere molto meno illuminato degli altri. Al posto delle torce sui muri ci sono rade lanterne. E quando hai raggiunto i gradini, ti accorgi che sono ancora più bui. Sul fondo si intravede una solida porta dalla cui parte superiore, fatta di sbarre di ferro, filtra una fioca luce rossa. La porta ha una serratura molto grande ed è anche sorvegliata da una guardia che, per fortuna, sembra essere molto stanca: infatti dorme come un ghiro.
A quanto pare hai scoperto una segreta, o forse addirittura qualche orribile luogo di tortura. Chissà se An-

*Morendo, il demone diventa visibile*

salom tiene prigioniera la regina proprio qui? Chi può dirlo?

Se te la senti di tentare la fortuna con un colpo di mano, rubando le chiavi alla guardia e aprendo la prigione, vai al **124.**
Altrimenti torna sui tuoi passi verso i paragrafi precedenti.

## 131

Con lo scheletro ormai ridotto ad un mucchietto d'ossa, hai l'opportunità di esaminare più da vicino quella specie di croce di legno che serviva per le fustigazioni pubbliche. È abbastanza banale come croce, salvo che per un particolare: traballa. Se la tiri di lato, probabilmente la fai cadere.

Naturalmente puoi sempre lasciar perdere tutta questa storia della croce, nel qual caso dovresti tornare al **33** e rivedere le tue scelte.
Ma se invece decidi di insistere con la croce, vai al **139.**

## 132

«Aaaaaahhhhhh!» urla il vampiro vedendoti con l'aglio in mano. Poi si porta le mani ad artiglio alla gola, contorcendosi: «Aaaaaahhhhhh!»
Le ginocchia cominciano a cedergli, gli occhi gli si incrociano, il volto gli si fa pallido (cioè più pallido). L'intero suo corpo comincia ad avere gli spasimi delle convulsioni.
Gli cadono le zanne. Crolla miseramente a terra e comincia a raggrinzirsi e a rinsecchirsi fino a diventare un mucchietto di polvere, con accanto delle vesti am-

muffite e un anello tempestato di gemme (chiunque sarebbe disposto a pagarlo 500 Pezzi d'Oro). Meno male che avevi quell'aglio, ragazzo mio!

Se vuoi provare la porta nel muro est, vai al **136.**
Se vuoi provare quella nel muro nord, vai al **127.**

## 133

Hai trovato una sfera di cristallo! Immediatamente ti metti a fissarla e piano piano prendono forma delle immagini. Riesci a distinguere una bellissima dama vestita finemente, ma con gli abiti infangati e stracciati, incatenata in una profonda e scura segreta. La regina! Deve essere la regina! Ma dove? Ahimè! Il cristallo non lo dice.
Non resta altro che proseguire.

Siccome non ci sono vie d'uscita da questa stanza, torna al **95,** prima di decidere dove andare.

## 134

La perseveranza è una qualità necessaria in questo tipo di avventura. Gioca i dadi.

Se esce un 4 o un numero superiore, vai al **143.**
Se esce meno di 4, non trovi niente. Vai al **107** e rivedi le tue scelte.

## 135

Trionfante e vittorioso stai indugiando nella sala del trono semidistrutta, quando senti provenire un rumore da dietro il trono. Ti avvicini per vedere cos'è, ma non trovi niente. Però era proprio un rumore quello. Non ti dai per vinto e ti metti a esaminare il muro. E

*Nella sfera di cristallo prendono forma delle immagini*

questa volta non è necessario che tu tiri i dadi: infatti trovare una porta segreta è una cosa da niente per un avventuriero uccisore di maghi con la tua esperienza! Come il lastrone di granito gira su se stesso, capisci che i gradini che si intravedono non possono che portare alla prigione dove il malefico mago (ormai defunto) teneva rinchiusa la regina Ginevra.
Ce l'hai fatta, Pip. Sei riuscito nella tua missione. Sei un avventuriero di prima classe e a 5 stelle. Ora vai alla fine del libro e leggi *Il Trionfo di Pip.*

## 136

Vedi una grande stanza con due lunghe file di brandine, ognuna provvista di comodino. È chiaro che si tratta di un dormitorio, ed è vuoto.

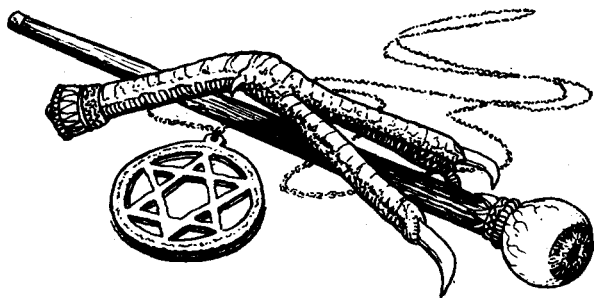
Meglio tentare con la porta nord, andando al **127.**

## 137

«I miei mastini!» grida il mago Ansalom. «Hai ucciso i mastini!» E scatta in piedi, distendendo le braccia come sul punto di lanciare un feroce incantesimo.
Ora preparati, Pip. Il mago Ansalom possiede 150 PUNTI DI VITA. Sì, hai capito benissimo, *150* PUNTI DI VITA. E inoltre è anche munito di 10 Lampi Fulminanti, identici a quelli che ti ha dato Merlino. (Con una importante differenza però: non è detto che i Lampi di Ansalom colpiscano sempre. Dovrai giocare i dadi ogni volta che lui li userà. Se non esce almeno un 5, significa che il Lampo ha mancato il bersaglio.)
Si dia inizio alla battaglia magica. E che vinca il migliore!

Se il mago Ansalom ti uccide, vai al **14**.
Se tu uccidi il mago Ansalom, cerca di ricucirti alla meglio e vai al **135**.

## 138

In un certo senso questa è la stanza più strana di tutte quelle che hai visto. Anche se non c'è nessuno, vi regna un grande caos. Ed è così piena zeppa di cianfrusaglie che a stento riesci a capire quant'è grande. C'è di tutto: una fornace, delle panchine, dei sacchi, degli scaffali, degli armadi, delle scansie, dei barili, delle botti... e l'elenco potrebbe continuare all'infinito. Dal soffitto pendono lucertole imbalsamate, erbe secche, teste rimpicciolite, qualche teschio luccicante e un intero scheletro. Alle pareti puoi scorgere degli stendardi ricamati con simboli mistici. In uno dei pochi spazi sgombri del pavimento è disegnato un cerchio, in cui ci sono altri segni mistici.
Ti basta un'occhiata per capire tutto. È chiaro che si tratta dello studio e laboratorio del mago Ansalom.

Vuoi metterti a rovistare fra tutto questo ciarpame? Vai al **128.**

Preferisci vedere quello che succede se entri nel cerchio magico? Vai al **144.**

Decidi invece di uscire da qui prima possibile? Allora torna a qualche paragrafo precedente, poiché non ci sono altre uscite da questa stanza.

## 139

La croce di legno non ne vuole sapere di cadere. Ma si inclina paurosamente di lato con uno strano rumore, simile a quello di un meccanismo. E guarda un po', sotto i tuoi piedi si sta aprendo una botola, e tu ci stai cadendo dentro; sì, stai proprio precipitando!

Vai al **36.**

## 140

Non tira una buona aria qui, caro Pip. Ti hanno visto, e si stanno già precipitando verso di te! Non c'è niente da fare: impugna la vecchia E.J. e combatti come un demonio, anche se sono veramente in troppi...

Vai al **14.**

## 141

I mastini erano lì sicuramente per qualche motivo, caro Pip. I mastini sono appunto dei mastini, e se Ansalom non li stava usando per andare a caccia, vuol dire che erano lì per fare la guardia a qualcosa. Ma a che cosa?

Da astuto avventuriero, come sei, dai subito un'occhiata in giro... E trovi un cofanetto! È solo un piccolo cofanetto che emana un forte odore canino, ma

lo apri lo stesso. E dentro, adagiato su un cuscinetto di velluto blu, di quelli che usano i gioiellieri, c'è un anello di diamanti.
Che scoperta interessante! Persino al tuo occhio inesperto è chiaro che deve valere almeno 170 Pezzi d'Oro. E per di più può essere anche magico: non si sa mai con questi anelli che si trovano nel castello del mago. Dovrai strofinare l'anello e tirare i dadi, per vedere se è veramente magico.

Se esce da 2 a 6, vai al **146.**
Se esce da 7 a 9, vai al **153.**
Se esce da 10 a 12, vai al **156.**

## 142 *** C

Si è svegliato! Dannata sfortuna!
La guardia possiede 20 PUNTI DI VITA e la sua spada infligge 2 punti di danno supplementari. In verità è ancora istupidito dal sonno, perciò deve tirare almeno un 7 per colpirti, e neanche la sua armatura non è un gran che: infatti riesce a ridurre di 1 solo punto i danni che gli infliggerai.

Se la guardia ti uccide, vai al **14.**
Se tu uccidi la guardia, puoi usare la chiave per entrare nella segreta: vai al **125.**

## 143

Hai avuto fortuna, Pip: questa è la stanza del tesoro del mago Ansalom. E che stanza! Guarda lì: oro, argento e pietre preziose a profusione. Il vecchio Ansalom deve aver rubato per anni per ammucchiare tutta questa roba. In un angolo c'è persino un recinto pieno di maiali grufolanti.

Se ti metti a fare un inventario, troverai:
20.000 Pezzi d'Oro.
18.000 Pezzi d'Argento.
25 smeraldi, ciascuno del valore di 500 Pezzi d'Oro.
61 rubini, ciascuno del valore di 200 Pezzi d'Oro.
77 diamanti, ciascuno del valore di 1.000 Pezzi d'Oro.
18 maiali, ciascuno del valore di 3 Pezzi d'Argento.

Che meraviglia! E se riesci a uccidere il mago Ansalom, tutto questo sarà tuo. Nessuno te lo potrà negare, dal momento che te lo sarai guadagnato onestamente. (Eccetto i maiali naturalmente, che dovranno tornare nelle mani dei loro proprietari.) Se vuoi, puoi prendere adesso tutte le pietre preziose e anche 500 Pezzi d'Oro, ma non di più perché ricordati che l'oro è pesante, oppure puoi tornare in seguito per prendere tutto, ma soltanto dopo aver eliminato Ansalom.

Qualunque cosa tu voglia fare, vai al **107** prima di prendere ulteriori decisioni.

## 144

Non è andata bene, Pip, hai appena messo in azione la cosa più temibile del castello, dopo il mago Ansalom. C'è un demone invisibile nel cerchio!
Questo essere (che, se tu lo vedessi, avrebbe scaglie scivolose di drago, le corna, la coda e le zanne) possiede 40 PUNTI DI VITA. Avrà sempre la prima mossa, perché è invisibile. Ti darà morsi che ti procureranno ogni volta 5 punti di danno supplementari, e

la sua pelle è così dura che dovrai sottrarre 4 punti ad ogni tuo colpo. E inoltre, essendo invisibile, sarà difficilissimo colpirlo; dovrai tirare almeno un 8.
Non illuderti di poter fare amicizia. Devi combattere o fuggire.

Se decidi di fuggire, vai al **121.**
Se decidi di combattere, tienti ben saldo e combatti.
Se il demone ti uccide, vai al **14.**
Se per qualche miracolo riesci ad uccidere il demone, vai al **129.**

## 145

Meno male! Non si sono accorti della tua presenza.

Vai al **107,** e rivedi le tue scelte.

## 146

L'anello non dà segno di magia, ma rivela invece una piccola iscrizione all'interno. Tenendolo controluce e faticando molto per leggere, riesci finalmente a distinguere le seguenti parole:

DWUUC 4 XQNVG RGT UXGINKCTG KN FGOQPG.

Un po' misterioso, eh? Se riesci a decodificarle, potrebbero tornarti utili prima o poi. Ma ora torna al **33,** e decidi la tua prossima mossa.

## 147 **** C

Che appetito, eh! Ti sei mangiato tutto quell'aglio. Peccato, ora ti toccherà combattere.

Il vampiro possiede 35 PUNTI DI VITA (nel suo caso PUNTI DI MORTE). Non porta armi, ma ciò non significa niente perché le zanne sono velenose. Se riuscirà ad azzannarti per due volte di seguito, sarai spacciato e buona notte.
Tira un dado per vedere a chi tocca la prima mossa. E non preoccuparti per quella storia che, se ti uccide, diventerai vampiro anche tu. Sono solo chiacchiere.

Se il vampiro ti uccide, vai al **14.**
Se tu uccidi il vampiro, puoi scegliere fra:
La porta nel muro est, andando al **136.**
La porta nel muro nord, andando al **127.**

## 148

Hmmmmm! Interessante, sembra una specie di bacchetta magica... La alzi e la muovi a piccoli scatti. Non succede niente. Strano, perché *sembra* proprio una bacchetta magica... La punti. Di nuovo niente.
«Che stupido aggeggio!» mormori piano. E subito dalla punta della bacchetta parte un globulo luminoso di colore verde, che si attacca al muro e rimane lì pulsando leggermente. Tenti e ritenti, e dopo un po' finalmente impari ad usarla. Bisogna puntarla e dire: «Che stupido aggeggio», ed ecco che parte un globulo. Affinché questo colpisca la cosa che tu stai puntando, devi tirare i dadi: basta che esca il numero necessario per colpire. Se colpisce, il globulo non infligge danni, però tiene fermo l'avversario permettendoti di giocare quattro volte i dadi contro di lui nel tentativo di colpirlo. E tutto ciò senza che lui possa fare niente.
Adesso tira *un* dado per vedere quanti globuli ti sono rimasti nella bacchetta.

Siccome non ci sono vie d'uscita dal laboratorio, torna al **95** prima di decidere le tue prossime mosse.

### 149

Il corridoio in direzione nord finisce davanti ad una porta socchiusa. In silenzio la spingi lievemente per aprirla.
Un corpo di guardia! Non può essere altro, dal momento che lungo i muri sono appesi arnesi militari - spade, lance, scudi, daghe - per non parlare di tavoli, sedie, piatti, coppe, persino dadi, tutte cose che normalmente si associano a un gran numero di guardie. Solo che di queste non c'è neanche l'ombra. Ha un che di sospetto, vero Pip?
La stanza ha due porte d'uscita: una nel muro est, l'altra nel muro nord.

Se vuoi entrare nella stanza, vai al **122.**
Se no, torna a qualche paragrafo precedente dove ti possa essere sfuggito qualcosa.

### 150

Un altro cattivo sta mordendo la polvere! Ti va piuttosto bene ultimamente, eh Pip?

Se vuoi continuare a cercare una porta segreta, vai al **134.**
Altrimenti torna al **107,** e rivedi le tue scelte.

### 151

C'è di sicuro qualcosa qui dentro. Usa la vecchia E.J. per forzarlo: certamente protesterà, ma non darle retta. Ecco, vedi, non era affatto un baule vuoto. Nel

doppio fondo ci sono 200 Pezzi d'Oro! Mentre stai afferrando il denaro scorgi sul fondo un vecchio spicchio d'aglio ammuffito, e c'è di più. Scritte sul legno noti le seguenti parole, un po' sbiadite ma ancora leggibili:

> Quel che ho lasciato
> Nel baule inchiodato
> Vale più dell'oro.
> Conservalo preziosamente
> Tienilo caramente
> Scoprirai il suo uso migliore
> nel corpo di guardia
> Su un corridoio che va verso nord.

Vale più dell'oro? C'era sì dell'oro lì dentro, ma nient'altro di più prezioso. Ti metti a cercare di nuovo per assicurarti che non ci siano delle gemme nascoste, ma niente. Tuttavia puoi sempre portarti dietro quell'aglio ammuffito, anche se non si vede a che cosa potrà servirti, dal momento che non è più commestibile.

Ora torna al **71,** e prosegui da lì.

## 152

C'è di sicuro qualcosa qui dentro. Usa la vecchia E.J. per forzarlo: certamente protesterà, ma non darle retta. Ecco, vedi, non era affatto un baule vuoto. Nel doppio fondo ci sono 200 Pezzi d'Oro!

Ora torna al **71,** e prosegui da lì.

## 153

Sì che è magico! Se lo metti sulla mano destra avrai un Lampo Fulminante supplementare. Se lo metti sul-

la mano sinistra, ti farà recuperare 25 PUNTI DI VITA. Il guaio è che potrai usarlo una volta sola. Non occorre che tu decida subito su quale mano portarlo, ma una volta indossato, la tua scelta sarà definitiva.

Ora torna al **33,** e decidi la tua prossima mossa.

**154**

Appena ti riprendi dagli effetti del gas, ti viene in mente di andare a vedere se il bauletto non abbia per caso un doppio fondo: tira due dadi.

Se esce da 2 a 6, vai al **151.**
Se esce da 7 a 12, vai al **152.**

**155**

Beh, per lo meno da tutta questa storia ti becchi un premio di consolazione: il vecchio traditore portava addosso 70 Pezzi d'Oro, probabilmente rubati a qualche avventuriero eliminato a colpi di daga. Conservali: potrebbero esserti utili nel caso che volessi usare la corruzione, sempre che tu riesca ad ammucchiarne degli altri.

Ora torna al **33,** e decidi la tua prossima mossa.

**156**

Non sembra magico. Ha tutta l'aria di essere un normalissimo anello di un certo valore. Ma forse c'è ancora qualcos'altro nel cofanetto. Guarda sotto il velluto: hai visto? Un pezzetto di pergamena. Leggilo subito!

*Per raggiungere il mago e la tua meta, devi fare amicizia con un ragno.*

È tutto qua. Non ti dice molto, vero? Tuttavia sappi che i buoni consigli sono utili prima o poi, e hai la sensazione che questo sia proprio un buon consiglio.

Ma per ora torna al **33,** e decidi la tua prossima mossa.

*Il corvo imperiale punta ad ali spiegate verso Camelot*

# IL TRIONFO DI PIP

Nel cielo cristallino a sud di Glastonbury un corvo imperiale stava disegnando dei grandi cerchi sopra i campi di grano, quando improvvisamente si arrestò in volo, stupefatto dalla repentina comparsa di bandiere e stendardi sulle torri di Camelot. C'era l'insegna del re e lo stendardo di battaglia della Tavola Rotonda; e c'erano i colori dei più importanti baroni, duchi e cavalieri. Svolazzavano al vento anche le bandiere nazionali del Wessex, del Sussex e dell'Essex e persino un'insegna dei Romani (però messa un po' in disparte, dacché Artù li aveva cacciati dal regno). Ma la più importante di tutte era la piccola bandierina dorata a forma di triangolo, quella della regina, che svettava nel cielo più alta ancora di quella del re. In altre circostanze ciò sarebbe parso molto strano, ma questa volta anche il contadino più rozzo e ignorante ne conosceva le ragioni ... e ne gioiva.

Il corvo che, come tutti quelli della sua specie, era alla ricerca di chicchi di grano, cambiò bruscamente direzione descrivendo un ampio giro verso nord, puntando ad ali spiegate verso Camelot.

Che spettacolo laggiù! Mai s'erano visti tanto fervore e tanta eccitazione. Nel castello erano state mobilitate tutte le guardie: con le armature lucidate a specchio se ne stavano ai loro posti, rigide e impettite come statue. Tutt'intorno correvano stuoli di servitori affannati che, come un flusso costante di formiche, entravano e uscivano dalla sala dei banchetti. Si stava preparando una festa: e una grande festa, a giudicare dalle

enormi quantità di cibo e vino che stavano trasportando.
Anche intorno ai campi da gioco ferveva una frenetica attività, in vista di un grande torneo. Le tribune d'onore venivano decorate e drappeggiate di stoffe e nastri colorati, gli enormi cavalli di battaglia venivano fatti uscire dalle stalle e fatti muovere prima di essere ricoperti dalle bardature e dai drappi cavallereschi. Gli scudieri lucidavano lance, mazze e spade con tanta foga da far pensare che la salvezza del regno dipendesse dal grado di lucentezza delle armi.
Da qualche punto imprecisato all'interno del castello filtravano in sordina, e distorti dagli spessi muri di pietra, degli strani suoni, come di animali feriti: chiaro segno che i menestrelli stavano accordando gli strumenti per gli intrattenimenti musicali. Liuti, flauti, arpe e bandole gareggiavano con il suono di tamburi e tamburelli formando una cacofonia che mai, avresti detto, sarebbe diventata un insieme armonico.
E mentre a Camelot succedeva tutto ciò, sulla strada che portava al castello c'era una frenesia ancor maggiore. Per quasi un chilometro la folla stava ai bordi della via, trattenuta soltanto dagli sforzi dei sorveglianti che correvano continuamente su e giù per ricacciare indietro ora un fattore dal collo troppo lungo, ora una massaia curiosa, ora gruppetti di monelli che intrufolandosi fra le gambe dei grandi riuscivano a invadere la strada.
Alla porta principale del castello il ponte levatoio era abbassato e l'inferriata alzata. Davanti all'ingresso due file di trombettieri, vestiti nelle fogge più colorate, stavano sull'attenti con gli strumenti a mezz'aria e luccicanti sotto i raggi del sole.

Sul ponte levatoio, splendente nell'armatura regale, con al fianco la grande spada Excalibur, in sella al suo magnifico cavallo grigio pomellato appariva la figura possente del re in persona. Disposti dietro di lui, fila dopo fila, anch'essi in armatura di gala, visiera alzata e pennacchi svolazzanti al vento, si stagliavano tutti i cavalieri dell'Ordine della Tavola Rotonda. Su ogni volto si leggevano gioia e trepidante attesa.
Ed ecco che in lontananza si udì il vociare della folla, un rumore che ingigantiva e cresceva ad ogni istante, e si avvicinava rotolando come un'enorme onda sul mare. Il re si piegò in avanti e, dimenticando la propria dignità regale, si issò sulle staffe per vedere meglio.
Un corteo di cardinali, avvolti nella porpora di Roma, emerse dal castello per prendere posto accanto al re, e *dietro a loro i frati dell'abbazia con la tonaca e i piedi* nudi.
Il vociare si fece sempre più vicino e più forte finché, come in risposta ad un segnale invisibile, i trombettieri portarono gli strumenti alle labbra, rimanendo ancora in attesa. Il vociare si era ora trasformato in un ruggito irrefrenabile ed esuberante, in un unico urlo di gioia che saliva alle altezze del cielo. Ed ecco che finalmente si diede voce alle trombe e il volume della fanfara era tale da far scattare i cavalli, gli enormi cavalli abituati al tuono delle battaglie.
Re Artù perse la pazienza e incitò in avanti il suo destriero. Proprio in quell'istante, uscendo dall'ultima curva, apparve alla vista la regina Ginevra in persona, un po' mal ridotta in verità, però ugualmente regale, e ritta in sella a un pony che avanzava a balzelloni. A condurre quel pony era una figurina smilza e sottile,

vestita di una giubba di pelle di drago, con al fianco una spada che a parte le misure, era identica a quella del re.
«Ginevra!» urlò la folla in un sol grido. «Ginevra!» E poi, come rispondesse a qualche comando misterioso: «Pip! Pip! Pip!»
Come messo in fuga da questo improvviso ed assordante rumore, il corvo imperiale fece una brusca giravolta, dispiegando di nuovo le ali verso sud. Poi si abbassò per posarsi su uno spuntone di roccia che si trovava nei pressi di una grotta sulla riva del mare. Qui si mise in attesa, lisciandosi di tanto in tanto le penne col becco, e tenendo gli occhi ben aperti per non essere sorpreso da qualche falco di passaggio.
Poco dopo, sul sentiero sassoso che conduceva alla grotta, apparve una bellissima giovane donna con i capelli lunghi e neri come l'ebano, e dall'incedere aristocratico. Il corvo imperiale espresse la sua approvazione saltellando qua e là, senza fare il minimo tentativo di volare via.
La donna si fermò. «Ci sei, caro?» chiamò, rivolta verso nessuno in particolare. Poi, guidata da un sesto senso, si appressò al corvo. «Sei tu?»
Il corvo imperiale si stiracchiò, pavoneggiandosi, poi si trasformò. «Sì, sono io, cara» disse Merlino, comparso improvvisamente al posto del corvo.
«Sì, sì, proprio così. Sono io». E abbracciò la giovane donna, baciandola con un ardore inaspettato per un mago della sua età.
«Allora» disse la giovane donna, quando finalmente riuscì a districarsi da quell'abbraccio, «sei stato a Camelot?»
«Sì» disse Merlino. «Ci sono stato. Ho assistito all'arri-

*La giovane donna parla con il corvo*

vo della regina, prima di mettermi in volo per raggiungerti. Davvero un grande spettacolo. Bandiere, fanfare, stendardi, folle deliranti, più o meno le cose che ci si aspettano in tali occasioni. Dopotutto non succede ogni giorno che una regina venga salvata. No, no, proprio no. Penso che stiano organizzando un grande torneo. Sai com'è, non potrò fare a meno di esserci anch'io».

«Allora il tuo protetto si è fatto onore?» chiese la donna dai capelli neri.

«Pip?» fu la domanda di Merlino. «Certo che si è fatto molto onore. Sì, sì, proprio così».

Che giornata, eh Pip! Una giornata veramente trionfale! E che avventura hai vissuto! Non vedi come tutti ti trattano diversamente ora che hai salvato la regina? Adesso sei qualcuno, qualcuno di *importante*.

Il carro procede lentamente sulla strada sconnessa che conduce alla fattoria dell'Uomo Libero John e della Buona Moglie Mary. Ed è un carro nuovo fiammante, lucido e pulito come mai ne hai visto uno: è un regalo di re Artù in persona come lo è il robusto pony che lo sta tirando.

E ti ha offerto anche tante altre magnificenze: oro, onori, persino un posto alla Tavola Rotonda, nonostante la tua età. Ma tu hai voluto soltanto quel carro e un cavallo che lo tirasse. Tutti pensavano che tu fossi un po' toccato, quando hai detto che ti bastava quello. Naturalmente non hanno apprezzato la tua innata modestia, e soprattutto non hanno capito che ti serviva un carro per trasportare tutto il bottino che hai recuperato nel Castello di Tenebra del mago Ansalom. Pensa a ciò che diranno i tuoi genitori adottivi

quando ti vedranno comparire con tutta questa roba, eh?!

20.000 Pezzi d'Oro.
18.000 Pezzi d'Argento.
Smeraldi per un valore complessivo di 12.500 Pezzi d'Oro.
Rubini per un valore complessivo di 12.000 Pezzi d'Oro.
Diamanti per un valore complessivo di 77.000 Pezzi d'Oro.
(Meno quelli che hai dovuto sborsare per la Corruzione).

Per non parlare di tutti gli altri oggetti che hai ammucchiato durante l'avventura. Ce n'è abbastanza per comprare un'intera fattoria nuova. Ma che dico? 10 fattorie nuove! Riesci ad immaginarti la loro sorpresa? Fra un'ora sarai lì e resteranno a bocca aperta.
Il sole sta calando all'orizzonte mentre percorri la strada di casa. Che giornata! Che gloriosa giornata!
«Ehi, Pip . . »
La voce ti risuona familiare.
«Senti . . . scusami, Pip . . »
Oddio! è Perfido Jake! Ti ricordi? Quel ragazzo che voleva sempre attaccar briga con te al mercato. Sembra passato un secolo. Tuttavia lasci cadere negligentemente la tua mano sull'impugnatura della vecchia Excalibur Junior. Ormai sei un veterano di tante battaglie, e sai che è meglio non correre mai rischi.
Ma Perfido Jake, in piedi sull'orlo della strada, si è tolto il berretto e se lo rigira fra le mani con un certo imbarazzo. Tiri le redini del pony, e lo guardi con aria sospettosa.

«Scusami, Pip . . » borbotta Jake, «so che hai tanto da fare, ma . . » e via a girare il berretto fra le mani, «. . . ho sentito di quello che hai fatto, sai, tutta la faccenda della regina, e sbarazzarsi del mago Ansalom e tutto . . . volevo solo dirti che mi dispiace per quello che . . . sai, per i guai che ti ho combinato e . . . beh, sai, mi stavo chiedendo se . . . forse, beh, se forse potevamo . . . beh, insomma se potevamo diventare amici, sai . . »

Ha un'aria così triste, da cane bastonato (e tu ti senti così bene) che sorridi e dici magnanimo: «Ma certo, Jake! Salta sul carro e vieni a casa con me. Ci sarà uno spuntino, con le focaccine fresche!»

«Grazie, Pip, grazie!» E Perfido Jake si arrampica sul carro tutto contento e si siede orgogliosamente accanto a te, mentre tu scuoti le redini per far partire il pony.

Te ne stai seduto in silenzio, fantasticando sulla grande avventura che hai vissuto, mentre Perfido Jake continua a cinguettare per entrare nelle tue grazie, finché non torni bruscamente alla realtà quando il pony improvvisamente si ferma. Un ramo d'albero è caduto sulla strada, bloccandola completamente.

«Guarda là» dice Perfido Jake. «Non ce la faremo mai a spostarlo».

«Ma cosa dici?» replichi, sicuro di te. Dopo il Castello di Tenebra del mago Ansalom, ci vorrà qualcosa di ben più grande di un ramo d'albero per fermare Pip.

Un po' spavaldamente scendi dal carro, fai un profondo respiro, e con un unico movimento che ti costa un'enorme fatica (è inutile negarlo), riesci a trascinare quel ramo via dalla strada fino giù nel sottobosco.

«Ecco fatto!» esclami, ricomparendo sulla via e spol-

verandoti le mani con aria indifferente. «Facilissimo..»

Ma non hai alcun interlocutore. Perfido Jake è sparito. *E con lui il pony, il carro e il tesoro!* La strada è deserta.

Non si vede nessuno, eccetto una specie di gazza un po' mal ridotta che ti sta fissando dal ramo di un albero.

«Lo uccidoooooo!» ruggisci, sguainando Excalibur Junior in preda ad una rabbia furiosa.

«Hmmmmmm!» sussurra la gazza in segno di disapprovazione. «Che razza di umore!» Viene giù dall'albero svolazzando, poi si dirige impettita verso di te, trasformandosi strada facendo nella figura familiare di Merlino. Si mette a scrutarti, con l'aria di chi legge nei tuoi pensieri; ed è esattamente quello che sta facendo, perché subito osserva: «Sì, sono io. Sì, sì, proprio così. E ricordati che quella non era una gazza, ma un corvo imperiale. Non prendo mai le sembianze delle gazze, mai, tienilo a mente. Sono di volo incerto e hanno il brutto vizio di rubare. I corvi invece sono tutt'altra cosa. Uccelli nobili i corvi, e poi molto più in carattere con un mago della mia statura. È anche più facile parlare se ti trasformi in corvo. Le gazze invece non hanno le corde vocali adatte».

Si siede su un tronco d'albero e ti osserva da vicino. «Allora, a quanto ho visto hai perso il tesoro. E il cavallo, e il carro che il re ti aveva regalato. Male! Molto male! E il peggio è che ti sei fatto fregare da un ladruncolo come Perfido Jake. Dovevi aspettartela, specialmente dopo quello che hai passato».

Abbassi la testa un po' mortificato, perché sai che stavi facendo lo spavaldo quando sei sceso dal carro.

«Sì» dice Merlino, come se stesse leggendo ancora nel tuo pensiero. «È vero. Stavi facendo lo spavaldo. Sì, sì proprio così. Non va mica bene per un apprendista stregone. Io, per esempio, non mi pavoneggio mai. Del resto non ne avrei neanche bisogno: lo sanno tutti quanto sono saggio, bello, nobile e potente».

Ciò dicendo incrocia le gambe magrissime e... cade giù dal tronco. Si rimette in piedi, borbottando qualche non meglio definita imprecazione e togliendosi foglie e rametti dalle pieghe della veste. «Siediti» dice indicandoti un altro tronco.

«E stai fermo. Non muoverti. Ho qualcosa da dirti».

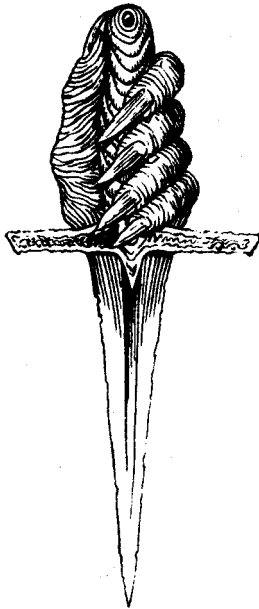
E tu ti siedi (fermo) e aspetti (senza muoverti).

«Ho delle notizie per te, buone e cattive» dice Merlino. «La tua avventura è finita. Passata. Conclusa, E con successo. Queste sono le cattive notizie. Ora devi tornare nel tuo tempo (il che potresti considerarlo una buona notizia o anche no). Non preoccuparti per Pip, cioè per il suo corpo. Sarò io ad occuparmi di questo. Può tornare a piedi alla fattoria e nessuno si accorgerà mai di niente. E non fare quella faccia. Ho avuto cura del corpo di Pip per anni, prima che tu lo prendessi in prestito, e ti assicuro che posso continuare a farlo.

Ora le buone notizie. Una principalmente, cioè che io sono molto contento di come ti sei comportato. Lo stavo proprio dicendo, non più di due ore fa, alla mia fidanz..., volevo dire a una giovane donna di mia conoscenza. Ansalom era proprio una peste. Il regno sta bene, ora che lui non c'è più. E tutto il merito è tuo. Sì, sì, proprio così, Non è facile trovare una persona con il tuo talento, lo sai? Qualcuno che sappia am-

bientarsi in un'altra epoca, come hai fatto tu. Ciò richiede fantasia, e tu ce l'hai.

Quindi ti chiederò di tornare altre volte nel corpo di Pip. Oh sì, sì, proprio così. Avalon ha bisogno di individui della tua tempra e del tuo coraggio, perciò ti toccherà partecipare ad altre avventure. Forse ancora più pericolose di questa, ma non ti dispiace, vero? Ci vedremo presto ...»

# IL MONDO DEI SOGNI

# IL MONDO DEI SOGNI

Il mondo dei sogni si usa *SOLTANTO* quando decidi di fare una dormita a un determinato punto dell'avventura. Se i dadi ti indirizzano qui, devi seguire le seguenti regole:

1. Entri nel mondo dei sogni con lo stesso numero di PUNTI DI VITA che avevi quando hai deciso di farti una dormita.

2. Entri senza armatura, e senza qualsiasi altro tipo di protezione.

3. Entri senza magie o armi di qualsiasi genere, tranne quelle che ti possono venir date in determinate situazioni.

4. Dal mondo dei sogni non ti è permesso portar via niente.

5. Tutti i PUNTI DI VITA persi nel mondo dei sogni vengono sottratti dai PUNTI DI VITA che effettivamente hai nell'avventura. Se vieni ucciso qui, significa che vieni ucciso sul serio e devi andare al temutissimo **14.**

ORA ENTRA NEL «MONDO DEI SOGNI» TIRANDO DUE DADI E ANDANDO DIRETTAMENTE AL PARAGRAFO CORRISPONDENTE QUI DI SEGUITO.
Se sopravvivi, torna al paragrafo in cui avevi deciso di farti una dormita.

**2**

Sei minacciato da una piccola creatura volante a forma di sigaro, che ti sta attaccando come una zanzara inferocita. Ricordati che ogni suo passaggio in picchiata produce sul tuo cervello una vibrazione che ti toglie automaticamente 5 PUNTI DI VITA. La creatura in questione è un Tormentacervelli. Possiede 15 PUNTI DI VITA e la prima mossa tocca a lui. Devi combattere senza perdere tempo!

**3**

Sei inseguito da un Vampiro in un cimitero. Se la orripilante creatura ti prende, sei morto! Senti già un tremore nelle gambe: riuscirai a fuggire? Gioca due dadi per saggiare la FORZA del Vampiro, poi altri due per saggiare la tua FORZA. Quindi fai il confronto fra le due FORZE. Se il Vampiro ha un punteggio di almeno 5 punti superiore al tuo, ti prende...

**4**

Ti trovi nella Sala dei Banchetti di uno strano castello, che non è privo di attrattive. Non ci sono persone, solo suppellettili. Su un tavolo davanti a te si trovano due calici, uno di cristallo, l'altro di bronzo; uno contiene vino, l'altro veleno. Non c'è modo di distinguerli e devi bere da uno dei calici. Ora è il momento di vedere se hai FORTUNA con i dadi. Se esce più di 6, significa che ce l'hai fatta a bere dal calice giusto. Se esce un 6 o meno di 6, hai bevuto il veleno e in questo caso gioca di nuovo i dadi e sottrai il numero che esce dai tuoi PUNTI DI VITA attuali.

## 5

Stai cercando di fuggire dalla cima di un'altissima Torre, e sei già riuscito ad uscire da una stretta finestra nella speranza di calarti lungo il muro esterno. Sebbene ci siano degli appigli, la superficie è molto scivolosa. Gioca due dadi per scoprire se cadi. Meno di 6 e precipiti giù! In tal caso tira di nuovo i dadi per sapere se vai a finire su un terreno solido o nel fossato. Meno di 6 e sei finito sul terreno solido con una perdita di 10 PUNTI DI VITA. Se esce 6 o un numero superiore sei finito nel fossato, senza perdere però PUNTI DI VITA. Ora devi giocare ancora i dadi per vedere se sai nuotare. Meno di 6 e la risposta è no: muori annegato.

## 6

Stai camminando in un bellissimo Giardino Cintato, godendoti il sole estivo, quando vieni attaccato da uno sciame di Api. Ogni puntura di Ape ti costa 1 PUNTO DI VITA. Gioca un dado per vedere quante Api sono riuscite a pungerti.

## 7

Uno degli incantesimi di Merlino è penosamente fallito e ti ritrovi trasformato in un gambo di sedano. Ora stai crescendo tranquillamente in mezzo ad un orto. La vita insieme agli altri vegetali, come i cavoli e i fagioli, non è poi tanto male dal momento che potete sempre scambiare due chiacchiere. Ma ecco che la Capra di Merlino ha rotto il recinto e sta pericolosamente avanzando verso i sedani, brucando a destra e a sinistra. Gioca un dado per scoprire se le vai a genio

come commestibile. Se esce meno di 6, un po' alla volta ti sgranocchierà via 5 PUNTI DI VITA, prima di passare alle carote.

## 8

Stai giostrando in un torneo con il Cavaliere Nero, un temibile manigoldo che possiede 25 PUNTI DI VITA. Indossi un'armatura che ti permette di sottrarre 5 punti a qualsiasi danno inflitto contro di te. Ma la sua è migliore e riduce di 6 punti ogni danno inflittogli. Inoltre la lancia del Cavaliere Nero aumenta di 10 punti ogni danno che ti fa durante il torneo. La tua lancia però è stata benedetta dall'Arcivescovo di Canterbury e aumenta di 12 punti ogni danno che gli fai tu. Re Artù gioca i dadi per decidere chi avrà la prima mossa. Se esce da 2 a 6 toccherà per primo al Cavaliere Nero. Se esce da 7 a 12 toccherà a te.

## 9

Ti trovi in un cupo corridoio, faccia a faccia con un enorme Mostro del Sonno dall'aspetto scimmiesco. Non hai né armi né armatura, però lì nei pressi vedi due cofanetti. Hai il tempo di aprirne solo uno prima che il Mostro ti assalga. Tira un dado. Se esce da 1 a 3, dentro c'è una Daga Magica con la quale uccidi il Mostro in un solo colpo. Se esce da 4 a 6, dal cofanetto che hai aperto si sprigiona un gas narcotico, il che significa che devi dormire di nuovo e rigiocare i dadi per vedere se finisci un'altra volta nel mondo dei sogni.

## 10

Stai andando a caccia di cinghiali nella foresta, armato di un Arco e sette Frecce. Ognuna di queste procura 10 punti di danno quando colpisce e per farlo devi ottenere almeno 6 con due dadi. Entri in una radura e scopri un gigantesco Orco, sul punto di divorare una bella fanciulla. Hai tutto il tempo di scoccare le sette Frecce prima che l'Orco possa raggiungerti. Lui possiede 40 PUNTI DI VITA ed è così forte che infligge 15 punti di danno supplementari con la mazza enorme che brandisce. Hai sette possibilità di ucciderlo prima che ti afferri, ma non è tutto: a causa della sua lentezza ti resta ancora la possibilità di finirlo con le mani, e cioè di tirare i dadi per l'ottava ed ultima volta, prima che ti schiacci con la mazza.

## 11

In seguito ad una disputa con re Artù sul tema "Il mondo è piatto o rotondo?" ti ritrovi cacciato in una profonda segreta senza pane né acqua. Quanto ci resti dipende dal numero che esce giocando un dado. Per ogni punto, fino ad ovviamente un massimo di 6, ci languisci un giorno e perdi 1 PUNTO DI VITA prima che il re si impietosisca.

## 12

Ti trovi sulla cima di un'alta montagna, impegnato in una lotta di magie con un maligno Stregone che sta sul cucuzzolo della montagna di fronte. Vi state lanciando l'un l'altro delle gigantesche Onde Magiche di Fuoco Blu. Finché le Onde partono da ambedue le direzioni, si scontrano a mezz'aria neutralizzando l'effet-

to magico, senza procurare danni. Ma prima o poi uno di voi due resterà senza Onde, quindi gioca un dado per capire quante Onde sono rimaste allo Stregone, e un altro dado per vedere quante ne hai ancora tu. Chi ha il maggior numero di Onde riduce della metà i PUNTI DI VITA che in quel momento possiede l'avversario, e vince la battaglia.

# INDICE

**lupo solitario**

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova unico depositario dell'infinita sapienza Ramas . . .

## I SIGNORI DELLE TENEBRE — 1

Una lotta contro il tempo, una fuga disperata nella foresta per avvertire il re del pericolo che si avvicina.

## TRAVERSATA INFERNALE — 2

Un viaggio lungo e pericoloso per recuperare la Spada del Sole, l'unica arma in grado di sconfiggere il Male . . .

## NEGLI ABISSI DI KALTENLAND — 3

In caccia di Vonatar, il mago traditore fuggito tra i ghiacci delle terre del nord!

## L'ALTARE DEL SACRIFICIO — 4

Inquietanti notizie provengono dalle province meridionali: dov'è scomparsa la carovana dell'oro?

## OMBRE SULLA SABBIA — 5

Una tranquilla missione di pace si rivela ben presto una trappola mortale . . .

## NEL REGNO DEL TERRORE — 6

Il giovane Lupo Solitario deve raggiungere il gradino più alto della sapienza Ramastan!

## IL CASTELLO DELLA MORTE — 7

In una fortezza diroccata si cela la seconda Pietra della Sapienza.

## LA GIUNGLA DEGLI ORRORI — 8

Sempre alla ricerca delle Pietre della Sapienza, una nuova avventura nelle paludi del Danarg.

**L'ANTRO DELLA PAURA** — 9

Una discesa nella città sotterranea
mentre incombe nuovamente
la minaccia dei Signori delle Tenebre!

**LE SEGRETE DI TORGAR** — 10

Le ultime tre Pietre della Sapienza
rubate da Gnaag, il Signore delle Tenebre,
si trovano nelle segrete di Torgar

**I PRIGIONIERI DEL TEMPO** — 11

Un salto nello spazio e nel tempo,
una ricerca disperata in un mondo
al di là dell immaginazione

**oberon**

Un giovane mago, armato solo della
sua saggezza, affronta la infernale
potenza del re negromante

**OBERON IL GIOVANE MAGO** — 1

Sulle tracce del «popolo perduto», che
conserva un misterioso segreto di
vitale importanza

**LA CITTA PROIBITA** — 2

Superando mille insidie e agguati il
giovane mago giunge alla soglia di una
nuova dimensione

**IL CANCELLO DELL'OMBRA** — 3

Nel Mondo degli Astri, una dimensione
dove tutto è possibile

**LA GUERRA DEI MAGHI** — 4

Una folle cavalcata tra deserti e foreste
per giungere allo scontro finale
con Shazarak, il re negromante

serie conclusa

## sortilegio

Uno strabiliante armamentario di formule magiche per portare a termine una missione disperata . . .

### 1 — LE COLLINE INFERNALI

La prima tappa di un viaggio che si snoda in un territorio misterioso . . .

### 2 — LA CITTÀ DEI MISTERI

Un porto fluviale, una tappa obbligata del tuo viaggio: ma qui è difficile entrare e uscire . . .

### 3 — I SETTE SERPENTI

Nelle sterminate pianure, contro i messaggeri dell'Arcimago.

### 4 — LA CORONA DEI RE

Finalmente a Mampang, a un passo dalla Corona dei Re!

serie conclusa

## dimensione avventura

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento; personaggi fantastici che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

### 1 — LA ROCCA DEL MALE

Un castello impenetrabile, una torre proibita: un eroe da solo contro mille avversari . . .

### 2 — LA FORESTA MALEDETTA

Un'avventura nel cuore della foresta per salvare il popolo dei Nani.

### 3 — I VIAGGIATORI DELLO SPAZIO

Un'astronave perduta in un universo parallelo, pianeti abitati da misteriosi alieni, duelli spaziali . . .

Una serie di avventure mozzafiato basate sul *role-playing game* più famoso nel mondo

**advanced D&D**

## I PRIGIONIERI DI PAX THARKAS — 1

Gli spaventosi eserciti del Signore dei Draghi hanno distrutto il tuo villaggio ma ora tocca a te!

## LA TORRE FANTASMA — 2

Accusato ingiustamente di furto, potrai recuperare la libertà solo entrando in una misteriosa torre invisibile

## NEL CASTELLO DI QUARRAS — 3

Solo un ladro esperto come te può rubare la Gemma di Illystia!

## LA PROVA — 4

Il corpo, la mente, il coraggio, la solidità psichica  tutto deve superare *la prova!*

## NINJA! — 5

Sul Giappone dei samurai si proietta l'ombra di una temibile setta  i Ninja!

## IL SIGNORE DI RAVENLOFT — 6

Un'avventura nei labirinti del castello dei morti viventi

## LO SCETTRO DEL POTERE — 7

Il primo di una mini-serie di tre libri ambientata tra i più potenti maghi di Tikandia!

**oltre l'incubo**

Presenze ostili, misteriose forze che pulsano al di là dei confini del tempo . . .

## IL REGNO DELL'OMBRA — 1

Da uno sperduto villaggio del Galles giunge improvvisamente una disperata richiesta d'aiuto . . .

## NEL VORTICE DEL TEMPO — 2

Una misteriosa piramide di cristallo per aprire le porte dello spazio e del tempo.

serie conclusa

**grecia antica**

Una storia fantastica che affonda le sue radici nell'incanto della mitologia classica . . .

## IN VIAGGIO VERSO CRETA — 1

Spinto dal volere degli dei il fratello minore di Teseo déve raggiungere Atene e imbarcarsi per l'isola del Minotauro.

## ALLA CORTE DI MINOSSE — 2

Dagli intrighi di palazzo alle inquietanti ombre del labirinto . . .

## IL RITORNO — 3

Quello che doveva essere un tranquillo viaggio verso casa si trasforma in un'odissea fra mille avversità.

serie conclusa

*Amico lettore,*

*se vuoi ricevere il catalogo completo dei* librogame®*, se vuoi farci sapere qualcosa, se non trovi i* librogame® *in libreria, se hai trovato degli errori... insomma, se hai qualcosa da dire riempi la scheda apposta al retro di questa pagina, mettila in una busta e spedisci a questo indirizzo:*


librogame®

Edizioni E. Elle S.r.l.

via San Francesco, 62

34133 TRIESTE

*Mi chiamo*

Nome e Cognome ..........

Età ..........

via/piazza .......... N° ..........

C.A.P. .......... Città ..........

*La mia serie preferita è:*

1. ..........
2. ..........
3. ..........

*Vorrei ricevere in omaggio e senza impegno da parte mia il catalogo* **librogame®**

SI NO

*Vorrei che questo mio amico ricevesse il catalogo*

Nome e Cognome ..........

Età ..........

via/piazza .......... N° ..........

C.A.P. .......... Città ..........

*Osservazioni, critiche, suggerimenti, notizie . . .*

..........

..........

..........

1

alla corte di re artù

Ti basta una gomma, una matita, un paio di dadi: e il mago Merlino ti farà entrare in uno dei luoghi più fantastici della letteratura europea

**In questo libro il protagonista sei tu.**
A Camelot, nel leggendario regno di Avalon, il potente re Artù tiene la sua corte. Le terre più lontane sono costantemente minacciate da draghi assetati di sangue e da crudeli stregoni dotati di malefici poteri. Perciò i cavalieri della Tavola Rotonda, Lancillotto, Galahad, Percival e tanti altri, sono sempre impegnati in difficili imprese per proteggere i deboli e riparare alle ingiustizie. A te è toccato il compito di penetrare nella fortezza del mago Ansalom, devi liberare la regina Ginevra che è stata rapita e langue in qualche oscura segreta.

**In questo libro il protagonista sei tu.**
E c'è il mago Merlino al tuo fianco ...

copertina illustrata da John Howe

ISBN 88-7068-184-X

L. 8.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu